ВСЕЛЕННАЯ STARCRAFT стр. 62

№02 | 299 | 2010
ВТОРОЙ ЯНВАРСКИЙ

СТРАНА ИГР

PC | PS2 | PS3 | WII | XBOX 360

(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts
4607157100056 10002

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЦЕНА 250 Р



PSP, GO HOME?
ВИДЕОТЕСТ НА DVD

ENSLAVED стр. 18

МЕТРО 2033 стр. 38

DISCIPLES III стр. 72

STARCRAFT II: WINGS OF LIBERTY стр. 30

ПРЯМАЯ РЕЧЬ ХИДЕО КОДЗИМЫ стр. 36

КТО ЖДЕТ ПЕРЕМЕН?

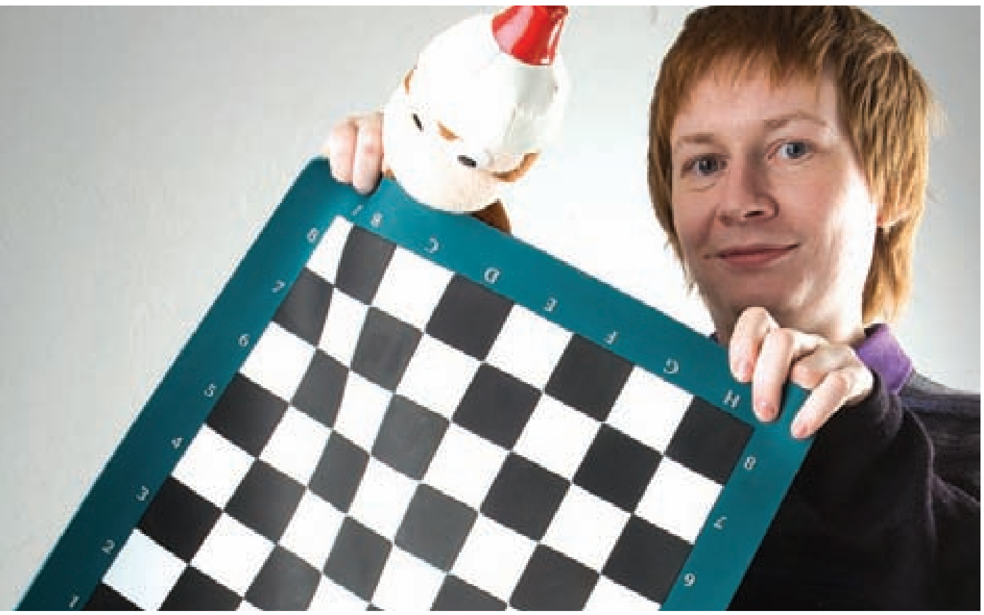
COMMAND & CONQUER 4

TIBERIAN TWILIGHT

ПОСТЕРЫ: Command & Conquer 4 | Resident Evil: The Darkside Chronicles **ТАКЖЕ:** Divinity 2: Ego Draconis | The Grinder | New Super Mario Bros. Wii

Слово редактора

Январь 2010 #02 (299)





НА ОБЛОЖКЕ
Command & Conquer 4: Tiberian Twilight

ИЛЛЮСТРАЦИЯ
Electronic Arts

Сидим мы на редакционной кухне и болтаем. Наташа Одинцова жалуется: посылки с Play-Asia.com медленно доходят. Дескать, у курьеров EMS чудом сохранился ее старый, неверный адрес, и они упорно пытаются доставить товар именно на него. В итоге лежат фигурки из Star Ocean на холодном складе и скучают. А забирать их некогда – работа, игры, Новый год… Зато Bayonetta-то пришла вовремя! Режим Normal уже пройден, впереди – Hard. Счастья – выше крыши. А вот Сережа Цилюрик пересказывает свежие отзывы о Final Fantasy XIII с японских форумов: сюжет линейный, драки скучные – эх, JRPG уже не те. Зато неожиданно понравилась новая часть Silent Hill. Неканонично, конечно, но уж больно увлекательно. У Артема Шорохова с Юрием Левандовским – своя тема, новые файтинг-симуляторы (UFC и MMA) не за горами. Слушаю их разговор – ни одного слова не понимаю. Нет бы в человеческий файтинг играли, вроде Mortal Kombat или Soul Calibur! Тут внезапно звонок с ресепшна – курьер привез диск с BioShock 2. Бросаем чай-кофе, бежим к консоли, пытаемся запустить – куда там! Виснет. Как выяснилось, есть маленький секрет – при старте необходимо зажать три кнопки, потрясти джойпадом и, кажется, станцевать с бубном.

Артем почитал все это и предложил поставить на кухне камеру, снимать все нашу болтовню и потом выкладывать на DVD. Идея отличная. Как начнем спорить о цифровой дистрибуции, кооперативном мультиплеере, ущербности инди-игр – не остановить! Это касается не только редакторов. Например, Алик Вайнер, наш арт-директор, как увидел материалы о StarCraft, так сразу и сел их читать от корки до корки, бросив всю работу. Неудивительно – поклонник RTS с солидным стажем!

К слову, этот номер «СИ» можно назвать «стратегическим» – вас ждут статьи о StarCraft II, мире StarCraft, DotA-клонах и Command & Conquer 4, а еще видеоматериал о вселенной C&C на DVD. А вот второй февральский – юбилейный, трехсотый. Из него вы узнаете о «Стране Игр» больше.

До встречи!

Константин Говорун, главный редактор

Журнал «Страна Игр» выходит два раза в месяц

Главный редактор
Константин Говорун
wren@gameland.ru
Зам. главного редактора
Наталья Одинцова
Редакторы
Илья Ченцов, Артем Шорохов, Вера Серпова, Степан Чечулин, Сергей Цилюрик
Арт-директор
Алик Вайнер
Дизайнер-верстальщик
Екатерина Селиверстова
Верстальщик
Наталья Титова
Корректор
Юлия Соболева

DVD
disk@gameland.ru
Александр Устинов, Денис Никишин, Александр Солярский, Александр Антонов, Юрий Пашолок, Дмитрий Эстрин, Виталий Пирожников

GAMELAND ONLINE
Михаил Разумкин, Алексей Бутрин, Сергей Агаджанов

Адрес редакции
119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, ООО «Гейм Лэнд», «Страна Игр».
Тел.: +7 (495) 935-7034
Факс: +7 (495) 780-8824
strana@gameland.ru

Генеральный издатель
Денис Калинин
kalinin@gameland.ru

(game)land

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов
Управляющий директор
Давид Шостак
Директор по развитию
Паша Романовский
Редакционный директор
Дмитрий Ладыженский
Финансовый директор
Анастасия Леонова
Директор по персоналу
Татьяна Гудебская
Директор по маркетингу
Дмитрий Плющев
Главный дизайнер
Энди Тернбулл
Директор по производству
Сергей Кучерявый

Менеджеры
Ольга Емельянцева
Мария Нестерова
Мария Николаенко
Марина Румянцева
Менеджер по продаже Gameland TV
Максим Соболев

Директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами)
Лидия Стрекнева
strekneva@gameland.ru
Старший менеджер
Светлана Пинчук
Менеджеры
Надежда Гончарова
Наталья Мистюкова

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ
Тел.: +7 (495) 935-7034,
Факс: +7 (495) 780-8824

Директор группы GAMES & DIGITAL
Евгения Горячева
goryacheva@gameland.ru

Директор группы спецпроектов
Арсений Ашомко
ashomko@gameland.ru

Старший трафик-менеджер
Марья Алексеева
alekseeva@gameland.ru

Директор по дистрибуции
Андей Степанов
andrey@gameland.ru
Руководитель московского направления
Ольга Девальд
Devald@gameland.ru
Руководитель регионального направления
Татьяна Кошелева
kosheleva@gameland.ru
Руководитель отдела подписки
Марина Гончарова
goncharova@gameland.ru
БЕСПЛАТНЫЕ телефоны:
8-495-780-88-29 (для москвичей)
8-800-200-3-999 (для читателей из регионов РФ и абонентов сетей МТС, БиЛайн, Мегафон)
info@glc.ru
Тел.: +7 (495) 935-7034

Подписные индексы
по объединенному каталогу «Пресса России»: 88767
по каталогу российской прессы «Почта России»: 16762
Подписка через Интернет
www.glc.ru

Претензии и дополнительная информация
Тел.: +7(495)935-7034
8(800)200-3-999 – бесплатно для регионов РФ и абонентов МТС, «Би-Лайн», «Мегафон»
Факс: +7(495)780-882
info@glc.ru,
podpiska@gameland.ru

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ
ООО «Гейм Лэнд»

119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45
Тел.: +7 (495) 935-7034,
Факс: +7 (495) 780-8824

Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых ком муникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ № 77-11804 от 14.02.2002.

Тираж 80 000 экземпляров
Цена свободная

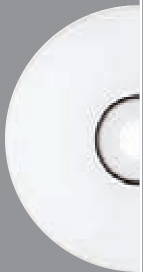
Типография
OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Содержание

Компьютерные и видеоигры как часть современной массовой культуры

Список рекламодателей

Startmaster 2 обл. | **Сырок «Зебра»** 3 обл. | **Soft Club** 4 обл., 7 | **Electronic Arts** 5 | **Журнал Total Football** 11 | **Хитзона** 29 | **К-системс** 35 | **Альфабанк** 71 | **GamePost** 45, 79, 127 | **Журнал «Форсаж»** 47 | **www.gameland.ru** 71 | **Настроение** 101 | **Редакционная подписка** 132-133 | **gameland.tv** 137 | **РМ-телеком** 136

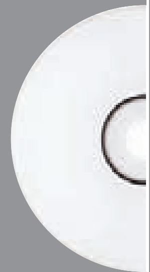


DVD №1.

Страна Игр: Видео

Статьи на бумаге – только часть нашего журнала. На бесплатном DVD-приложении вы найдете несколько часов эксклюзивных видеоматериалов об играх: обзоры, интервью, новости, репортажи, спецматериалы.

Также на диске:
Command & Conquer 4: Tiberian Twilight, BioShock 2, Ученик чародея...
Подробное содержание – на стр. 141.



DVD №2.

Страна Игр: PC DVD

Актуальные демоверсии, патчи, драйверы, бесплатные программы и прочие полезные в хозяйстве вещи.

Также на диске:
Europa Universalis III: Heir to the Throne, ArmA: Armed Assault, Doom 3...
Подробное содержание – на стр. 138.



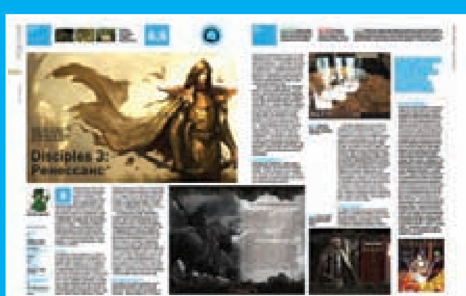
100

Другие игры

Рассказы о том, что сопутствует увлечению современными компьютерными и видеоиграми, – новинках аркадных залов, Интернете, ретрохитах, современных кино, литературе и анимации, выдуманных мирах и героях, гаджетах и комплектующих для PC.

Также в номере:
Новинки Wiiware, XBLA и PSN...
Подробный список материалов раздела – на стр. 100











132

Территория «СИ»

Ответы на вопросы, чем живет редакция журнала и что волнует его читателей. Письма, комментарии на форуме и в блогах, а также очередная серия комикса «Консольные войны».

Также в номере:
Комикс, Обратная связь



Комплектация

Постеры: Command & Conquer 4 и Resident Evil: Darkside Chronicles





Ответ на вопрос «ЧТО КУПИТЬ?» на стр. 70

Полное содержание



MASS EFFECT 2
СОБЕРИ КОМАНДУ
НАЙДИ ПРОПАВШИХ
Реклама
ВАС СЧИТАЮТ СМЕРТНИКАМИ.
Шансы на выживание равны нулю. Но зло, похищающее целые колонии землян одну за другой, не может остаться безнаказанным. И потому твоя задача — остановить его. Собери команду профессионалов и веди её в бой на самых отдалённых границах Вселенной, сражаясь за будущее человечества. Они говорят, что ваша миссия — самоубийство? Пришло время доказать обратное.
18
www.pegi.info
PC DVD ROM
XBOX 360.
BioWARE CORP
EA
© 2010 EA International (Studio and Publishing) Ltd. Названия Mass Effect, BioWare и логотипы Mass Effect, BioWare являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками EA International (Studio and Publishing) Ltd. в США и/или других странах. Все права защищены. Название и логотип EA являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Названия Xbox, Xbox 360 и логотипы Xbox являются товарными знаками группы компаний Microsoft и используются по лицензии Microsoft. Все прочие товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.

На горизонте

Все об играх завтрашнего дня



Наталья Одинцова

Не секрет, что в играх сериала Megami Tensei обсуждаются совсем не детские темы, а в рядах демонических помощников попадаются такие экземпляры, которых иначе как «разврат с тентаклями» не назовешь. Вот рецензенты из ESRB и и подошли со всей строгостью к Shin Megami Tensei: Strange Journey для DS, выдав ей рейтинг M (то есть mature – для тех, кому больше 17). Обосновали так: слишком уж много картинок с окровавленными героями, ругани да «монстров с головами и торсами фаллической формы, а также демонов-женщин с обнаженной грудью, хоть и без сосков».
Новинкам для двухэкранника рейтинг M достается крайне редко – вместе со Strange Journey их наберется всего десяток. Интересно, что никого в ESRB не смутили сверхъестественные существа в SMT: Devil Survivor для DS (ее продают под лейблом T), многие из которых как раз и перекочевали в Strange Journey.



Самые ожидаемые игры редакции



Alan Wake **(PC, Xbox 360)**	I квартал 2010
BioShock 2 **(PC, PS3, Xbox 360)**	9 февраля 2010
Dead Space 2 **(PS3, Xbox 360)**	не объявлена
Final Fantasy XIII **(PS3, Xbox 360)**	9 марта 2010
God of War III **(PS3)**	март 2010
Heavy Rain **(PS3)**	I квартал 2010
Metal Gear Solid: Peace Walker **(PSP)**	2010
Resonance of Fate **(PS3, Xbox 360)**	III квартал 2010
Splinter Cell: Conviction **(PC, Xbox 360)**	23 февраля 2010
StarCraft II: Wings of Liberty **(PC)**	II квартал 2010

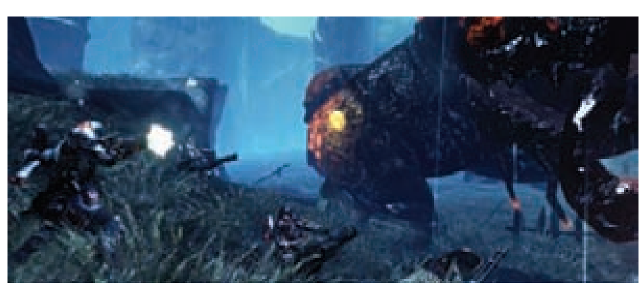
составлен командой «СИ»

Срочно в номер

Свежие скриншоты из игр в разработке



Dynasty Warriors: Strikeforce (PS3, Xbox 360, PSP)



Lost Planet 2 (PS3, Xbox 360)

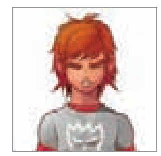

DARKSIDERS
АПОКАЛИПСИС
УЖЕ
БЛИЗКО
WWW.DARKSIDERS.COM
WWW.SOFTCLUB.RU
Реклама
18
XBOX 360.
XBOX LIVE.
VIGIL
THQ
PS3
© 2009 THQ Inc. Developed by Vigil Games. Vigil Games, THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. The PlayStation Network Logo is a service mark of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks, logos, and copyrights are property of their respective owners.

Новости

Самые важные события игрового мира



КОММЕНТАРИЙ
КОНСТАНТИН ГОВОРУН



Вполне возможно, что нужны не радикальные преобразования в RTS, а попросту новые жанры. Хороший пример – мод DotA для Warcraft 3 (читайте материал в этом номере) и его клоны. А классические RTS пусть себе эволюционируют потихоньку.



Риччительло обсуждает игры EA

Глава EA Джон Риччительло разоткровенничался, обсуждая продукцию собственной компании. Mirror's Edge, по его мнению, подвел геймплей: оригинальных находок в игровой механике хватало, и они были весьма неплохи по отдельности, но уровни получились очень сумбурными. «Выглядит так, словно мы не могли определиться, чему отдать предпочтение: Portal или симулятору бегуна, – заключил он. – Не думаю, что потребители были готовы к подобной чехарде. Да, у нас получилось очень инновационное произведение, но чтобы его захотели приобрести 5 миллионов человек, а не только 1 миллион, нужно искать пути дальнейшего развития». Не секрет, что команда DICE сейчас этим и занимается: продумывает концепции сиквела Mirror's Edge.

Еще резче Риччительло высказался о сериале Command & Conquer, которым впредь будет заниматься создатель Might & Magic Джон Ван Каненгем. «Мы с Ван Каненгемом считаем, что жанру RTS нужны фундаментальные преобразования, а не просто красивая графика. Благодаря современным технологиям на экране можно реалистично воспроизвести мелкие детали вплоть до осколков гранат, но так RTS не улучшишь. Обертка все краше и краше, а вот геймплей остается чересчур традиционным. С тех пор как Red Alert и StarCraft поставили планку качества, ничего не изменилось». Графика в играх не главное, говорите? Риччительло согласен: «Честно говоря, люблю смотреть спортивные программы в HD. Мне нравится изображение на экране, потому что я потратил 6 тысяч на телевизор, и хочется, чтобы он оправдал вложенное. Но высокое разрешение не делает передачи веселее или интереснее. Так что нужны разные инновации».

Как раз обсуждая нововведения, Риччительло и проболтался: обозначил словом Gem безымянный пока PS3-контроллер, умеющий распознавать движения. По словам представителей Sony, так чудостики именовали во время разработки, но в продаже они появятся под другим названием. Каким именно, в компании еще не определились.

ИНТЕРНЕТ СЧИТАЕТ, ЧТО...

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ MRCOMPLETELY, KOTAKU.COM
«Вообще-то вскоре после C&C и StarCraft нас порадовали неожиданными решениями Rise of Nations, Giants: Citizen Kabuto, Sacrifice, Total War, Ground Control, Total Annihilation… Жанру RTS не нужна встряска, в отличие от сериала C&C».

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ AIMLESS, VG247.COM
«А я хочу сказать, что по-настоящему уважаю Джона Риччительло. Он же и вправду знает, о чем говорит! Это даже пугает немного».

Продажи консолей

PS3	Xbox 360	PSP	Wii	DS
29.01 млн	35.11 млн	54.05 млн	61.06 млн	119.26 млн



КОММЕНТАРИЙ
КОНСТАНТИН ГОВОРУН



Виктор Айрленд – перфекционист вроде Михаила Разумкина, нашего предыдущего главреда. Он всегда работает на 100% и требует этого же от подчиненных. Не вылизана игра до блеска – в продажу не поступит. Индустрии очень нужны такие люди.

Gaijinworks заодно с Sunsoft

Многие игроки со стажем наверняка помнят команду Working Designs, создавшую замечательные переводы Arc the Lad, Vanguard Bandits и дилогии Lunar для PS one. Она закрылась в 2005-м после того как Sony отказалась давать добро на выпуск в Америке уже локализованной Goemon, экшна для PS2. Чуть позже глава студии Виктор Айрлэнд основал новую компанию, Gaijinworks, куда перешли некоторые из бывших сотрудников Working Designs. За три с половиной года существования Gaijinworks отличилась только одной работой – локализацией адвенчуры Miami Crisis, опубликованной для DS в сентябре 2009-го. Айрлэнд, впрочем, не оставляет надежд вернуться к издательскому бизнесу. По его словам, немало нишевых проектов от неизвестных японских разработчиков вполне заслуживают западного релиза.

Как выяснилось, теперь Gaijinworks помогает издательству Sunsoft (известному в 8- и 16-битные времена, но в последнее время забытому) вернуться на американский игровой рынок. Для начала компания уже выпустила на Virtual Console классический action-adventure Blaster Master, заслуживший похвалы критиков после оригинального релиза в 88-м. И Айрлэнд обещает, что новые анонсы не заставят себя долго ждать.

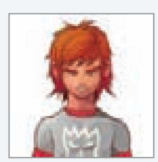
Пираты – тоже рынок?

Джон Риччительло не одобряет пиратство, но вместе с тем считает, что не стоит «демонизировать» людей, пользующихся нелицензионной продукцией, как это сделала музыкальная индустрия. По его мнению, нужно сделать покупку легальных копий игр более привлекательной для публики. Каким образом? Например, DLC: «Потребителям нравится мысль, что всегда есть добавка. Они хотят большего. Мы предоставляем им дополнительный контент как бесплатно, так и за скромную сумму, и подобные акции пользуются огромным успехом». Даже человеку с нелегальной копией придется раскошелиться на DLC, и таким образом он поддержит EA, пусть взнос его и невелик. Риччительло надеется, что комьюнити-сервисы, запущенные BioWare и EA Sports, также помогут геймерам отказаться от контрафактной продукции в пользу лицензионной.





КОММЕНТАРИЙ
КОНСТАНТИН ГОВОРУН



Довольно странная мысль. По-моему, самая главная мотивация покупать легальные игры для PC (стратегии, шутеры, MMO) – возможность подключаться к официальным сетевым сервисам и по-человечески играть в онлайне. А вот наличие у игры платных DLC (особенно если ритейловый релиз – «голый», как The Sims 3) только бесит.

Super Guide для Xbox 360?

Microsoft запатентовала систему подсказок к играм. Используя новую технологию, геймеры будут снимать скриншоты и записывать ролики, чтобы демонстрировать друг другу варианты прохождения. Также указана возможность поиска подсказок по базе данных и система оценок, с помощью которой пользователи сами выберут наиболее удачные советы.

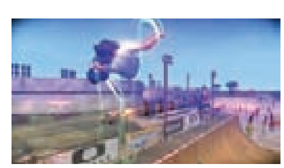
Цифровые копии игр должны быть дешевле?

Основатель студии Traveller's Tales Джон Бёртон заявил, что Sony стоит подумать о снижении цен на продукцию для PSP Go: «У меня есть PSP Go, но я не хочу брать LittleBigPlanet на PSN. Могу приобрести UMD на 20% дешевле на Amazon и перепродать его, когда надоест. А если я игру скачаю, то у меня не будет ни скидки, ни шанса вернуть хоть какие-то деньги. Рассчитываю, что Sony начнет оценивать новинки для PSP Go дешевле, чем UMD-версии, иначе PSP Go умрет».



Дорогие бандлы от Activision идут на дно

Судьба Tony Hawk: Ride печальна. И критики ее невзлюбили, и потребители: суммарные продажи всех версий игры за дебютный месяц составили лишь 114 тыс. копий. К слову, у DJ Hero результаты не лучше – 122 тыс. Кажется, идея Бобби Котика зарабатывать деньги на бандлах игр со специальными контроллерами не приносит плодов.



Цифры и факты

B Battlefield Heroes зарегистрировались 3 млн игроков.

Square Enix ищет бетатестеров для FF XIV: подробности на http://entry.ffxiv.com

PS one отметила 15-летие; за этот срок было продано 125 млн. консолей.

Первое дополнение к Left 4 Dead 2 выйдет в начале 2010 года.

Valkyria Chronicles 2 – больше, но дешевле

Почему Valkyria Chronicles 2 выходит на PSP? «Так дешевле и быстрее», - утверждает продюсер Сюнтаро Танака. Дескать, полноценный сиквел на PS3 пришлось бы делать года три, а поскольку аниме-сериал по мотивам игры уже подошел к концу, к выпуску второй части люди, скорее всего, забыли бы про «Валькирию». А еще, как всегда, нужно завоевывать новую аудиторию. Тем не менее, Танака божится, что от смены платформы сиквел хуже не станет и предложит куда больше миссий, чем оригинал.



Подтвержден западный релиз Yakuza 3

Sega упорно отказывалась обнадеживать поклонников Yakuza и анонсировать локализацию третьей части. Но наконец-то сдалась: Yakuza 3 все-таки удостоится англоязычного релиза, пусть и через год после выхода игры в Японии, в марте 2010-го. В новых приключениях Кадзумы Кирю сохранят оригинальную озвучку, переведут только субтитры. Заокеанского дебюта Ryu ga Gotoku: Kenzan!, ответвления сериала, посвященного Средневековью, судя по всему, ждать все же не стоит.

Фильм Gears of War расскажет о встрече людей с локустами

В фильме по мотивам Gears of War может не оказаться знакомых героев и бензопил на пушках. Продюсер картины Вик Годфри заявил, что его команда хочет рассказать, как человечество познакомилось с локустами. Показать первые два дня конфликта, сделать акцент на том, каким образом люди пытаются выжить в хаосе «а-ля Cloverfield» – вот выбор кинематографиста. А мир, который давно уже находится в состоянии бесконечной войны, – это, считает Годфри, неактуально.



КОММЕНТАРИЙ
КОНСТАНТИН ГОВОРУН



Да, стоит признать: Borderlands – это такая Diablo нового времени. А для вечносерых ремесленников Gearbox – гигантский шаг вперед. К их грядущим задумкам стоит относиться всерьез.

Borderlands или Borderworlds?

Штраусс Зельник, босс Take Two, назвал Borderlands «ключевым брендом» для компании – настолько успешен оказался гибрид шутера и RPG. Авторы – студия Gearbox – на радостях поведали публике, как создавалась новинка.

Мало кто мог предположить, но говорливый ClapTrap на самом деле был последним персонажем, добавленным в игру. А воздушный поцелуй Лилит исполнил для захвата движений Майк Ньюманн, креативный директор Borderlands. Внешний вид героини, к слову, меняли семь раз, прежде чем арт-директор дал добро. Вдобавок, пока продолжалась работа над новинкой, семьи сотрудников Gearbox пополнились 23 новорожденными. Внушительно по сравнению с шестью, которых подарили миру разработчики «Бэтмена»!

Есть и еще один момент, о котором в Gearbox умолчали, но прозорливые журналисты все равно разнюхали: 1 августа 2007 года, когда была зарегистрирована торговая марка Borderlands, Gearbox также оставила за собой право на слово Borderworlds. Шла ли речь о о другом варианте названия, или же разработчики уже тогда подумывали о сиквеле?





Новая Medal of Honor претендует на лавры Modern Warfare

«Activision, чередуя сиквелы Modern Warfare и Call of Duty, завоевала лидерство в жанре FPS. Я хочу его вернуть», – заявил Джон Риччительло. Как вернуть? Конечно же, с помощью давнего соперника Call of Duty – Medal of Honor! Раз Modern Warfare так успешна, значит, нужно от темы Второй мировой отказаться, заменив ее на что-то более актуальное. Например, Афганистан. Как и в случае с первой частью сериала, при разработке новой Medal of Honor геймдизайнеры консультируются у ветеранов, участвовавших в настоящих боевых действиях, – таких же профессионалов, как и герой игры. Безымянный протагонист суров и небрит – в 2002-м американским солдатам в Афганистане разрешалось носить окладистые бороды, чтобы не выделяться среди местного населения.

Над созданием одиночной кампании работает лос-анджелесская студия EA, а мультиплеер разрабатывает студия DICE, известная по сериалу Battlefield. Релиз назначен на осень 2010 года для PC, Xbox 360 и PS3.


05 40 Май 2009
TotalFootball
Футбол как Страсть
www.totalfootball.ru
НЕДВЕД
ЧЕШСКИЙ ФЕНОМЕН ЮВЕНТУСА
+
МОУРИНЬЮ
КРИТИКУЕТ АНГЛИЮ И ХВАЛИТ АБРАМОВИЧА
РОНАЛДУ
ВЫИГРАЙТЕ ФИРМЕННУЮ МАЙКУ ЗВЕЗДЫ
ХУЛИГАНЫ
ЖЕСТОКИЕ БАЛКАНСКИЕ ФИРМЫ
БАРСЕЛОНА
КЛУБ, В КОТОРОМ ПРОПАДАЕТ АЛЕКСАНДР ГЛЕБ
АРСЕНАЛ
КРАСИВАЯ ИГРА ВЕНГЕРА
МЮ
МАШИНА СЭРА АЛЕКСА
ЛИВЕР
БОЙЦЫ РАФЫ БЕНИТЕСА
ЧЕЛСИ
УДАЧА НАШЕГО ГУСА
10
СЕКСУАЛЬНЫХ ЖЕН И ПОДРУГ ФУТБОЛИСТОВ
РИБЕРИ
Король Баварии
www.totalfootball.ru
ФУТБОЛ КАК СТРАСТЬ
ЖУРНАЛ В ПРОДАЖЕ С 1-ГО ЧИСЛА КАЖДОГО МЕСЯЦА
TotalFootball
Реклама

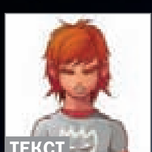
ЭТО ИНТЕРЕСНО

WESTWOOD STUDIOS Компания, придумавшая C&C, была основана в 1985 году и просуществовала до 2003. В 1998 году ее купила Electronic Arts и спустя пять лет закрыла, предложив всем желающим влиться в ряды EA Los Angeles. Там до сих пор и готовятся новые части цикла.

ХИТ?!

Command & Conquer 4: Tiberian Twilight

Первые же новости о C&C4 заставили вздрогнуть: нет больше базы и бараков, нет харвестеров и сбора тиберия, на скриншотах – куча незнакомых юнитов, в пресс-релизах – громкие слова о мультиплеере и тщательно продуманном балансе. Честное слово – как будто какая-то другая игра. Погоняв демоверсию и мультиплеерную «бету», я поговорил с продюсером Ражем Джоши и попросил его успокоить меня и других фанатов цикла. Потом еще раз сразился в онлайне – для закрепления эффекта. Впечатления – противоречивые.



ТЕКСТ
Константин Говорун

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy.real-time
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
EA Los Angeles
Количество игроков:
1
Дата выхода:
март 2010
Онлайн:
commandandconquer.com
Страна происхождения:
США

Современные стратегии в реальном времени очень далеко ушли от Dune 2 и первой Warcraft. Странно, но создатели Command & Conquer будто и не замечали, что на дворе XXI век и законодателями мод стали World in Conflict, Company of Heroes, Supreme Commander и Warhammer: Dawn of War. Зато, пока те гуляли по подиумам игровыставок и срывали аплодисменты экспертов, Command & Conquer 3: Tiberium Wars доводила геймеров до экстаза. Просто, спокойно и уверенно – как все C&C до нее. А затем произошло страшное. Кто-то рассказал Electronic Arts, что C&C стоит подправить не только внешность, но и методы. Дескать, миссионерская поза уже всем надоела, и нужно удовлетворять геймеров иначе. Разработчики повелись и пообещали научить старушку новым трюкам.

Необходимое отступление: главная прелесть Command & Conquer – в том, что это не столько стратегия, сколько игра в стратегию. Здесь радуют душу какие-то совершенно базовые вещи. Кликаешь мышкой – танк, повинуясь приказу, едет стрелять во врага. Харвестер собрал тиберий, привез на завод – вам тут же начислили деньги. Строишь барак, тренируешь пехотинцев – те один за другим выбегают из здания, потешно размахивая автоматами. Высадка десанта из вертолета, корректировка залпов дальнобойной артиллерии, ионный удар с орбитального спутника – все хочется попробовать! И очень многие вещи в Command & Conquer сделаны не ради баланса. Они нужны, чтобы геймер мог повозиться с новой игрушкой и получить от этого удовольствие. Стоит пройтись с ножницами по списку юнитов и заставить геймера всерьез копаться в таблицах с цифрами, как карета тут же превратится в тыкву.

Умение получать удовольствие от C&C у нас в крови. В моем далеком детстве все мальчики играли в войнушку. Знаете, когда бегаешь по двору с деревянной палкой и орешь «пиф-паф, ты убит!» Или сосредоточенно возишься на ковре с оловянными солдатиками и пластмассовыми танками. С возрастом эта страсть редко проходит, только проявляется иначе. Съездить на авиашоу МАКС с зеркалкой в фоторюкзаке, пострелять по друзьям в пейнтбольном матче, запустить свежую компьютерную игрушку – и нестыдно, и весело. Именно к этим чувствам и обращается C&C уже почти полтора десятка лет.

В оловянные солдатики играют не для того, чтобы викинги победили индейцев, а процесса ради. Взять в руки фигурку вождя племени, сказать «пиф-паф», повалить на ковер вражеского конунга – весело! Поэтому, кстати, и сюжет C&C всегда был сумбурным – подборка

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Разработчики внезапно решили переделать в Command & Conquer буквально все. Заодно это финальная часть «тибериевой» саги. Цикл, видимо, сохранится, но уже никогда не будет прежним.

ЧЕГО БОИМСЯ? Перемен боимся. Игра может оказаться слишком уж непохожей на классические Command & Conquer и потерять «тот самый дух, тот самый вкус».

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Искренне желаем, чтобы Command & Conquer 4 оказалась такой же веселой стратегией с красивыми роликами и интересной сюжетной кампанией, как и обычно. И чтобы в дополнение к этому (не вместо) разработчики сочинили новый увлекательный мультиплеер.



В Command & Conquer 4 есть пять основных типов вооружений: gun, cannon, rocket, beam и blast. Каждый максимально эффективен против одного из типов брони – small, medium ground, medium air, large и very large. Расшифровывается это просто: при правильном сочетании наносимый урон увеличивается в три раза. Стоит учесть, что и наземные юниты могут быть легкими, и воздушные – сверхтяжелыми, да и стационарные орудия – какими угодно. И, разумеется, лазер (beam), максимально эффективный против тяжело бронированных юнитов, не имеет никаких преимуществ против легкой техники. Классический принцип «камень-ножницы-бумага». Краулер в эту схему не попадает – его броня не имеет слабых мест.

трэш-роликов, оставляющих легкое чувство недоумения. Лишь один яркий персонаж, никакой внятной сюжетной линии. Зато много отсылок к реальным проблемам нашего мира. Эдакая подборка фобий из коллективного бессознательного, позволяющая каждому геймеру от мала до велика видеть в C&C собственную «войнушку». Конфликт демократии и авторитаризма, науки и веры, промышленников и экологов, даже страх перед инопланетянами и высшим разумом – легко найти что-то свое. Лишь однажды авторы облажались, выпустив C&C: Generals аккурат к началу войны в Ираке, что сделало игру максимально конкретной. Самое близкий к феномену C&C объект массовой культуры – это, наверное, сериал «Трансформеры» из девяностых с их автоботами и десептиконами, а заодно и его недавнее киновоплощение. Искать в этом балагане какой-то смысл – пустое занятие. Тут играть надо.

Что ж, играть можно и в Command & Conquer 4. Но совсем по-другому. Харвестеры были символом старых C&C, в новой центральное место занимают краулеры. Это гигантские мобильные фабрики, производящие все вооружение, – отдаленный родственник роботов-командиров из Supreme Commander. Именно здесь тренируются пехотинцы, строятся танки и шагающие боевые машины. Совершенно понятно, откуда краулеры взялись. Вспомните стартовые скрипты из любой RTS: «построить четырех рабов, отправить на кристаллы, пятого – на газ, а потом – бараки и пять зилотов». Так несколько минут игры тратились фактически на шахматный ход E2-E4. То же самое – и с восстановлением базы после атаки врага. Взорвали танковую фабрику? Строим такую же. И так десять раз. В Command & Conquer: Generals после ядерной атаки база мгновенно превращалась в стройплощадку – заново возводились электростанции, защитные системы, заводы. Раз-два – и готово. Стандартная, обязательная процедура, без которой никак не обойтись.

В Command & Conquer 4 очень просто выбрать «стартовый скрипт развития»; есть три типа краулеров: Offensive (атака), Defensive (защита) и Support (поддержка; фактически – поддержка с воздуха). У каждого – собственный уникальный набор юнитов, предназначенный для выполнения поставленной задачи. Оборонительный краулер, ко всему, прочему еще и умеет строить стационарные артиллерийские турели и зенитные ракетные установки. Что важнее всего, фабрика может начать



Новые классы юнитов и другие апгрейды покупаются во вкладке Upgrades. Некоторые из них зависят от класса краулера, другие универсальны. Открывая Tier 1 и Tier 2, к слову, вы получаете не только новые типы боевых машин, но и более мощную броню для вашего командного центра. На максимальном уровне развития он сможет и сам стрелять по врагам.

Внизу: Одни краулеры ездят на колесах, другие ходят ногами, а третьи и вовсе летают.







производство техники с первой же секунды. Поэтому бои – собственно, игра! – начинаются здесь гораздо раньше, чем в традиционных RTS, без необходимости в начале каждой партии повторять одни и те же монотонные действия. Та же история – и с восстановлением поврежденной базы. Ваш краулер может быть взорван, но через минуту-другую он автоматически респаунится в стартовой зоне. Если к тому времени ваша сторона не потерпит поражение, можно снова ринуться в бой. Опять же, экономится ваше даже не время, а внимание. Больше сил можно потратить на управление боевыми юнитами. Звучит неплохо, правда?

В Command & Conquer 4 нет ресурсов; юниты строятся бесплатно. Зато есть population capacity, как в StarCraft. Армии не слишком велики – десяток-другой боевых единиц. Стоит задуматься, прежде чем кликать мышкой, – а ну как построите толпу танков, а вас прилетят бомбить с воздуха? В отличие от StarCraft, защитные башни тоже нельзя строить бесконечно – есть ограничение по суммарному энергопотреблению. Необычно открываются и новые типы юнитов и строений. Все объекты поделены на три технологических уровня (tier 1, tier 2, tier 3), как в Supreme Commander. Пока не очень понятно, как именно они будут открываться в однопользовательской кампании (то ли по мере прохождения, то ли с набором очков опыта, дающихся за убийство врагов), но в мультиплеере все увязано с добычей тиберия. Время от времени на карте появляются синие или зеленые кристаллы, которые можно поднять практически любым наземным юнитом и отнести в специальную зону. Там они обмениваются на технологические очки, которые, в свою очередь, можно тратить на научные апгрейды (помимо новых уровней, это еще и повышение защиты, меткости или скорострельности юнитов).

Несмотря на то, что строить хоть что-то умеет только один тип краулеров (Defensive), на картах (и в мультиплеере, и в сингле) немало уже готовых зданий – пушек, ключевых точек, иных полезных объектов. Чтобы их захватить, достаточно поместить рядом с ними любые наземные юниты и немного подождать. В Command & Conquer (в отличие от, опять же, других RTS) подобные вещи были всегда, но раньше строения переходили из рук в руки только с помощью пехоты. Особенно активно такая схема применялась в Command & Conquer: Generals. В однопользовательской кампании, что любопытно, встретятся и здания, где можно нанимать нейтралов – «Забытых» (мутанты, живущие в тибириевых пустошах). С учетом population capacity, разумеется. Разработчики также говорят, что сделали игру более ролевой – все юниты можно «прокачивать» до статуса ветерана, они могут подбирать предметы; поощряется их лечение с помощью инженеров.

Тут уместно вернуться к «войнушке» и вспомнить, что же еще требуется от C&C. Это очень просто: геймер должен безошибочно

Вверху: Многие начинающие геймеры строят вот таких роботов с красными щитами в количествах и бегут в атаку. Не помогает.

Если строить башни может только краулер типа Defense, то Support-система умеет применять спецспособности (помните, вроде орбитальных ударов из старых частей). Очень удобная штука для поддержки наступления союзников. На это расходуются power points, восстанавливающиеся со временем. Также Support-краулер умеет строить авиацию (и только ее) – это и плюс (быстрое передвижение по карте), и минус. Дело в том, что авиация не может сама захватывать здания, в том числе и контрольные точки. Для этого нужно звать союзников.





Подобрав кристалл тиберия, вы можете сделать две вещи. Например, просто притащить на базу и получить очки для апгрейдов. Другой вариант – выбрать героя-камикадзе и попросить его отнести предмет к врагам и взорвать в их гуще – это, пожалуй, самое мощное оружие в игре. Так что если вы видите, как к вам подкрадывается пехотинец с кристаллом, немедленно палите по врагу из всех орудий. Тогда тиберий упадет на землю, и его можно просто подобрать и потащить к себе.





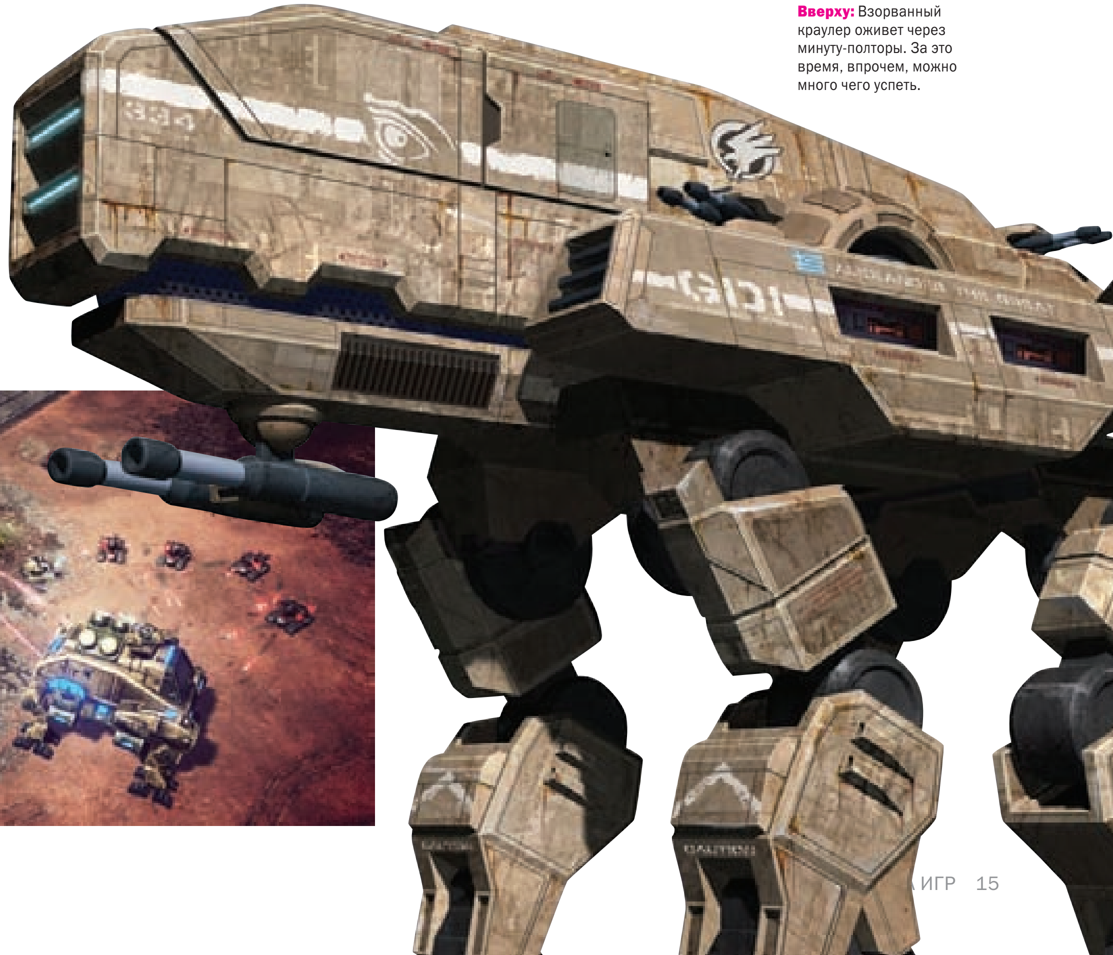
идентифицировать юнит и его функции по внешнему виду. Поэтому танк обязан выглядеть, как танк. Пехотинец – как пехотинец. Зенитка – как зенитка. Несмотря на некоторую футуристичность, дизайн юнитов Command & Conquer и их задачи в бою всегда были понятными. Исключение – инопланетяне-скрины в Command & Conquer 3 (ну, они и должны быть загадочными – чужаки же). А вот в Command & Conquer 4, к сожалению, большая часть юнитов – это роботы с пушками. Маленькие, большие, с двумя или четырьмя ногами, на колесах… Единственный способ понять, что каждый из них умеет делать, – навести курсор и прочитать подсказку. Неочевидность усугубляется и отказом от старой системы «камень-ножницы-бумага» (например, ракеты были эффективны против авиации, снаряды – против колесной техники). Теперь урон зависит не от функции юнита («пехотинец«, «самолет», «танк»), а от типа его брони. Пять вариантов оружия, пять вариантов защиты – голова кругом идет. Конечно, можно поиграть пять-десять часов и выучить все расклады, но… в этом случае мы приходим к тем самым экселевскими таблицам, которые надо заучивать наизусть. У Warcraft 3 те же проблемы (нельзя с первого взгляда понять, что за роль у шамана-медведя на поле боя, и какой у него тот самый тип брони), но запомнить все гораздо проще, потому что юниты очень красивы и дизайн каждого индивидуален. В Command & Conquer, к сожалению, у художников со вкусом все очень плохо. Знаете, как многие современные шутеры страдают от проблемы «серых коридоров», так и C&C4 заразился болезнью «серых юнитов». Это странно еще и потому, что в великолепной Red Alert 3 и в Command & Conquer 3 все было в порядке.

И ради чего? Что ж, Command & Conquer 4 и вправду научили новым трюкам. Несмотря на то, что разработчики часто ссылаются на чужой опыт (да и я то и дело сравниваю игру с конкурентками), на самом деле все корни четвертой части стоит искать и в истории сериала тоже. Например, Red Alert 3 впервые в истории жанра предложила кооперативный мультиплеер – именно под него и подстраивается игровая механика основной сюжетной

Вверху: Взорванный краулер оживет через минуту-полторы. За это время, впрочем, можно много чего успеть.

ТАНК ОБЯЗАН ВЫГЛЯДЕТЬ, КАК ТАНК. ПЕХОТИНЕЦ – КАК ПЕХОТИНЕЦ. ЗЕНИТКА – КАК ЗЕНИТКА.





Ключевые точки в мультиплеере C&C4 зовутся Tiberium Control Network (TCN), на мини-карте обозначаются ромбиками с цифрами. Пока вы контролируете их, на счет команды капают очки победы (victory points). Чем больше контрольных точек – тем быстрее. Другой вариант заработка очков – уничтожение вражеских юнитов (а еще лучше – краулеров). Кто первый доберется до 2500 vp, тот и победил. Поэтому, к слову, партии в C&C4 не могут затягиваться до бесконечности, даже если силы соперников более-менее равны. Пятнадцать-двадцать минут – и кто-то в дамках.





Слева: Так выглядит контрольная точка, которую надо захватывать и защищать.

кампании Command & Conquer 4. А идея с тремя разными «фракциями» для одной и той же стороны пришла из Command & Command 3: Kane's Wrath и Command & Conquer: Generals. Ничего революционного.

Но главная новинка C&C4 – серьезный соревновательный мультиплеер 5 на 5 персон, в настоящее время и тестирующийся в «бете». И это как раз бомба. Именно здесь по-настоящему раскрывается потенциал системы трех разных краулеров. Вот представьте себе, что редакция «СИ» сошла с ума и села впятером за бета-версию Command & Conquer 4. Мы можем так скоординировать свои действия, чтобы Врен (краулер типа Defensive) защищал одну контрольную точку, Наташа Одинцова и Артем Шорохов (Offensive) штурмовали другую, а Илья Ченцов и Степа Чечулин (Support) наносили отвлекающий удар в одном месте, а потом быстро (!) перебрасывали всю авиацию на поддержку атакующим. Бац – и в нужном месте создано численное преимущество и одержана победа, пока враг безуспешно гоняет подкрепление с одного конца карты к другому. Ключ к успеху – правильный выбор классов краулеров, сбалансированные армии и, конечно, быстрое принятие тактически верных решений. В этом смысле Command & Conquer 4 – то ли Counter-Strike в мире RTS, то ли просто игра в солдатики с друзьями в одной песочнице. Это правильно, важно и полезно. Что еще важнее, в отличие от мультиплеера в Warcraft 3, уничтожение базы одного союзника не обрекает на поражение всю команду, – ведь краулер бедолаги бесплатно восстановится. Вы проигрываете одну стычку, но не сражение! Потерянную контрольную точку можно отбить. Так что не удивлюсь, если по увлекательности такого вот масштабного мультиплеера Command & Conquer 4 обгонит StarCraft 2 (хотя наверняка и уступит в популярности традиционных матчей 1 vs.1).

Сингл? Что ж, судя по пару увиденных нами миссий, геймдизайнеры EA Los Angeles не разучились сочинять интересные задания, правильно расставлять врагов по карте и снабжать их грамотными скриптами. Но без харвестеров и базы выглядит и играется все это очень непривычно. Наверное, если убрать ролики о Кейне, GDI и Nod, легко можно принять Command & Conquer 4 за какую-то совсем новую, незнакомую RTS. Да что там говорить – чтобы освоиться в ней, мне пришлось лезть в прилагающийся к демке мануал (!) – и это после лет, проведенных с сериалом.

Консервативно настроенные геймеры, конечно, взвоют. Но за все эти годы я слышал и немало других мнений – дескать, плохо, что C&C никак не меняется. Продают потребителям раз за разом одно и то же, только в новой обертке. А люди и ведутся. Нехорошо. Что ж, если вы, дорогой читатель, и вправду мечтали увидеть по-настоящему новую, а не «обновленную и улучшенную» часть Command & Conquer, то Tiberian Twilight стоит ждать с нетерпением. Боитесь, что каноны будут нарушены? Как я и говорил, все формальные элементы геймплея C&C4 логически вытекают из того, что уже и так было в цикле. Но есть шанс, что, увлекшись модернизацией, разработчики забудут о сути C&C, о том, что заставляло миллионы людей быть верными тиберию и Кейну все эти годы. Серьезных игр и так хватает, нам подавай игру в стратегию. Миссионерская поза вполне удовлетворяла, но если в новой у нас будет все получаться, то why not? Игра доберется до нас совсем скоро, ждите весной подробную и объективную рецензию от «Страны Игр».

ЕСЛИ УБРАТЬ РОЛИКИ О КЕЙНЕ, GDI И NOD, ЛЕГКО МОЖНО ПРИНЯТЬ COMMAND & CONQUER 4 ЗА КАКУЮ-ТО СОВСЕМ НОВУЮ, НЕЗНАКОМУЮ RTS.



Интервью: Раж Джоши, продюсер



Вверху: Раж Джоши на Игромире-2009. После общения с российскими геймерами.

? Первый вопрос: почему именно сейчас? Ведь столько формула работала безошибочно, зачем что-то менять в финале саги?

Увы, в наше время разработка игр обходится слишком дорого. Мы посчитали и поняли, что на одних только поклонниках Command & Conquer далеко не уедешь. Нужна новая аудитория – но так, конечно, чтобы не обидеть наших преданных фанатов. И еще мы хотим, чтобы четвертая часть громыхнула как следует. Нам неинтересно делать очередной сиквел с новой цифрой в конце.

? И что же это за аудитория такая?

Знаете, мы провели исследование и обнаружили забавную вещь. Оказывается, очень многие покупатели предыдущих C&C играли в режимах Skirmish и Online. Мы-то думали, что люди ограничиваются основной сюжетной кампанией, а потом бросают играть. Ан нет! Пробуют сражаться в онлайне или с компьютером. Но в наших предыдущих играх было легко найти оптимальные стратегии, после чего соревновательный мультиплеер быстро надоедал. Именно это мы и хотим исправить.

? То есть, вы хотите, чтобы игра жила дольше? Меня всегда интересовал вопрос – а что выгоднее издателю, выпускать стратегию с большим жизненным циклом, как StarCraft, или же блокбастеры на пару месяцев? Ведь если человек подсел на StarCraft, ему очень-очень нескоро понадобится новая стратегия. А новые части хитов с коротким жизненным циклом можно выпускать хоть раз в полгода.

Уверен, что существует золотая середина. К крайностям а-ля StarCraft мы не стремимся. К тому же, в последние годы развивается социальная сторона электронных развлечений – вокруг главных сетевых хитов формируются лояльные сообщества. Их можно привлекать к другим играм компании, можно продавать им DLC и таким образом зарабатывать дополнительные средства.

? Пару лет назад я ездил в EA Los Angeles и смотрел на шутер Tiberium, позже отмененный. И знаете, в нем есть определенное сходство с C&C4 – контрольные точки, например, и экономическая модель.

Нет-нет. Понимаете, в EA Los Angeles разные команды просто сидят в одном здании, но никогда не делятся идеями и не обсуждают их. Разве что можем случайно увидеть наброски артов, проходя мимо их комнаты. Поэтому любое сходство с Tiberium случайно. Скорее уж мы ориентировались на Dawn of War 2 и Company of Heroes.

? А как, например, Red Alert 3? Вот скажите, есть ли у вас гайдлайны – список того, что можно делать в Red Alert, но нельзя в классической C&C, и наоборот?

Есть, но это касается в основном сюжета и мира, но не игрового баланса. Впрочем, C&C очень непохожа на Red Alert 3. Ведь там юниты были жестко специализированные. Здесь они универсальны, хотя у каждого есть сильные и слабые стороны. Но нет такого, что один стреляет только по земле или только по воздуху. Ну и, конечно, краулеры. Знаете, мы сразу хотели сделать C&C4 принципиально непохожей, продумывали разные варианты. И тут кому-то в голову пришла идея упаковать всю базу в один мега-юнит!

? А еще в чем отличия от Red Alert 3 и Command & Conquer 3?

Новая игра должна быть максимально сбалансированной. Знаете, как шахматы. Кроме того, мы поощряем геймплей, когда юниты – это не просто расходный материал. Нужно, чтобы геймер их апгрейдил, чинил и использовал бережно. Да, и еще сюжет будет более мрачный и серьезный.

? Серьезно? То есть, ролики перестанут быть такими веселыми?

Не беспокойтесь, мы плотно работаем с комьюнити и советуемся по каждому вопросу. Кстати, мы не ожидали, что Кейн так популярен в России. Передайте фанатам, что он точно будет в C&C4; без него Command & Conquer невозможна.

? Да, комьюнити – это серьезно. Вот скажите, вам ведь мир Command & Conquer вместе со всей его мифологией достался по наследству от Westwood. А какие сеттинги вы лично предпочитаете? Может быть, фэнтези с эльфами и гномами?

Нет-нет, я типичный фанат научной фантастики и гаджет-фрик. Что еще? Мне не нравится invisible technology, когда достижения науки тщательно маскируются, и жизнь людей будущего выглядит совершенно обычной по нашим меркам. По-моему, все должно быть на виду, чтобы посмотрел и сразу понял: да, настоящее далекое будущее. Кстати, на мой вкус, лазеры и бластеры – это слишком просто и мелко. Мне нравятся игрушки покруче – чтобы разносили в клочья целые планеты… **СИ**





КТО ДЕЛАЕТ ENSLAVED Британская студия Ninja Theory, чья штаб-квартира находится в Кэмбридже, была основана в 2000 году и сразу получила название Just Add Monsters. Первым самостоятельным проектом коллектива стала странноватая Kung Fu Chaos, издавать которую взялась Microsoft – увы, без особого успеха. В 2004 году студия сменила имя, а немного погодя – издателя, перебравшись под крылышко Sony. Впрочем, плодом этого сотрудничества стал всего один проект.



Enslaved

В опасном мире, где люди из полноправных хозяев планеты превратились в малочисленный вымирающий вид, два человека, встретившиеся волей обстоятельств, должны примириться с существованием друг друга и, преодолевая неприязнь, отыскать дорогу домой.

Для студии Ninja Theory путь к славе оказался довольно долгим и трудным. Начало положил в 2003 году оригинальный, но не слишком успешный проект Kung Fu Chaos, который уже тогда обозначил интерес разработчиков к теме восточных боевых искусств в частности и к культуре Востока в целом. Последовавшая несколько лет спустя Heavenly Sword – о ней мы упомянем еще не раз – «подружила» коллектив с известным актером Энди Серкисом. А также позволила (не в последнюю очередь благодаря финансовой поддержке Sony) вволю поэкспериментировать с новыми технологиями, заодно попытавшись найти разумный баланс между игровым процессом и кинематографической составляющей. Увенчались ли поиски успехом? Этот вопрос пока остается открытым.

Ведь, несмотря на мощнейший визуальный ряд и стройную сюжетную линию, Heavenly Sword так и не смогла пробить путь к сердцам многих поклонников жанра beat'em'up, удостоившись диаметрально противоположных оценок. Что практически исключило вероятность появления сиквела – во всяком случае, в прежнем статусе PS3-эксклюзива. Впрочем, в Ninja Theory подобный поворот событий не сочли трагедией; напротив, расценили как сигнал к активным действиям.

Долой странноватый мир древних мифов и легенд – ему на смену придет наше с вами сравнительно отдаленное будущее. Место главной героини займут сразу два по-своему

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Британская Ninja Theory снова экспериментирует с экшнами, надеясь превратить старую как мир историю о двух товарищах по несчастью в увлекательный и при этом невероятно зрелищный боевик.

ЧЕГО БОИМСЯ? Разработчикам свойственно увлекаться, часто принося в жертву именно то, что рядовые игроки предпочли бы сохранить нетронутым. Авторы Enslaved уверяют, что учли и собственные, и чужие ошибки… но кто знает?

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Надеемся получить Хит с большой буквы, в котором сюжет, герои, игровой процесс и технологии окажутся на своих местах. Без скидок и компромиссов. Предыдущая попытка была очень близка к цели. Возможно, на этот раз у разработчиков получится действительно все.


Не нужно разбираться в высоких технологиях, чтобы с первого взгляда понять – от этого железного субъекта добра не жди.


ТЕКСТ
Алексей Голубев

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
action.adventure
Зарубежный издатель:
Namco Bandai
Российский издатель/дистрибьютор:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
Ninja Theory
Количество игроков:
1
Дата выхода:
2010 год
Онлайн:
http://www.ninjatheory.com/
Страна происхождения:
Великобритания

весьма колоритных персонажа. А помогать им смогут как владельцы PlayStation 3, так и поклонники Xbox 360. И, разумеется, никто не забыл старину Серкиса – знающие свое дело люди уже облепили его необходимым количеством датчиков motion capture, заставив прыгать и гримасничать в специально оборудованной лаборатории день и ночь. Согласитесь, есть над чем задуматься.

Каменный век роботов

Но для начала давайте попробуем выяснить, какой, по мнению создателей Enslaved, будет планета Земля… скажем, лет через сто – сто пятьдесят. О, она обещает стать поистине прекрасной. Всюду густая растительность, непролазные чащи, звери и птицы спокойно разгуливают по едва узнаваемым улицам. Войны – за территорию, за веру, за деньги и власть – закончились. Их больше некому вести. В райском мире, пережившем апокалипсис, осталось всего несколько десятков тысяч человек, уцелевших на просторах Северной Америки, но их становится все меньше и меньше. Люди превратились в исчезающий вид и стремительно вымирают, словно нелетающая птица дронт, истребленная европейскими колонистами в XVII веке. Причем многое указывает на то, что столь печального промежуточного результата человечество сумело достичь без посторонней помощи, почти добровольно уступив место собственным творениям – разнообразным роботам всех размером и мастей, автономным, подчас разумным машинам, наученным охотиться, выслеживать и воевать. Многие из них и по сей день выполняют полученные от создателей задания, тогда как остальные дремлют, ожидая своего часа.

Что же теперь? Оставшиеся в живых homo sapiens еще продолжают бороться за существование, хотя методы используют разные. Одни предпочли объединиться в небольшие изолированные общины – так есть хоть какая-то надежда на спасение. Другие превратились в хищников-одиночек – сильных, ловких и жестоких, способных постоять за себя, но не желающих умирать за соплеменников. Первые, что предсказуемо, стараются избегать контактов со вторыми, считая подобных дикарей немногим лучше животных. Однако рано или поздно встреча двух осколков общего прошлого должна произойти.

И она непременно произойдет – в том самый день и час, когда красотка Трип перебежит дорогу Обезьяне.

Красавица и чудовище?

Все начинается на борту воздушного пиратского судна, следующего в неизвестном направлении через развалины Нью-Йорка – именно здесь, в крошечной тесной камере встретятся наши протагонисты. Обоим явно не повезло, но девушка оказывается куда более предприимчивой и, не теряя времени даром, организует побег прямо из-под носа тюремщиков. Увы, некоторые технические детали операции оказались непродуманны, и в результате корабль, потеряв управление, врезается в ближайший небоскреб. Тут бы, кажется, новым знакомым разбежаться в разные стороны, но Трип вновь берет ситуацию под контроль. Героиня, храбро положившая конец работорговле на отдельно взятом маршруте, неожиданно понимает, что не знает ровным счетом ничего о жизни за пределами ее родного поселения и

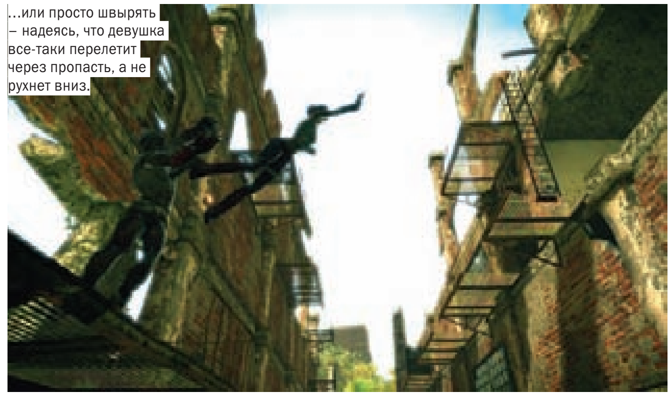
ОБЕЗЬЯНА СИЛЕН, ЛОВОК И ВЫНОСЛИВ, ВДОБАВОК НЕ БЕЗОРУЖЕН – СПЕЦИАЛЬНЫЙ РАЗДВИЖНОЙ ПОСОХ СЛУЖИТ ОТЛИЧНЫМ СРЕДСТВОМ НАПАДЕНИЯ.


Вот что бывает с теми, кто теряет бдительность в компании красивых попутчиц.

Хотя влияние восточной культуры в виртуальном мире Enslaved не столь заметно, как в мрачноватой вселенной Heavenly Sword, сотрудники Ninja Theory остались верны себе. Они выбрали источником вдохновения «Путешествие на Запад», один из самых ярких памятников китайской литературы, созданный предположительно в XVI столетии, и также известный в некоторых переводах как «Обезьяна». В нем на протяжении многих глав рассказывается о приключениях наделенного сверхъестественными способностями Царя обезьян, которому выпала честь сопровождать на пути из Китая в Индию благочестивого паломника Сюаньцзана, защищая его от всевозможных опасностей – в том числе от колдунов и оборотней, которыми так богата восточная мифология. По словам авторов Enslaved, именно зависимость Царя обезьян от Сюаньцзана – несмотря на физическую слабость последнего – и вдохновила их на создание Обезьяны и Трип. К слову, виртуальные герои также идут на запад, ведь им предстоит, пережив кораблекрушение в Нью-Йорке, выйти к западному побережью через целый континент.



Время от времени на пути героев возникают такие препятствия, преодолеть которые самостоятельно Трип не сумеет. В этом случае Обезьяне придется носить ее на плечах…



…или просто швырять – надеясь, что девушка все-таки перелетит через пропасть, а не рухнет вниз.

шансы вернуться домой крайне невелики. А потому сообразительная особа решает обзавестись помощником, причем добивается своего довольно оригинальным способом. Позаимствовав на корабле специальный обруч, при помощи которого надсмотрщики контролировали пленников, Трип украшает им голову сокамерника, очень вовремя потерявшего сознание. Отныне Обезьяна вынужден помогать новой спутнице – обруч по воле девушки может вызывать нестерпимую боль, а если Трип погибнет, та же участь ждет и ее «раба». Снять устройство самостоятельно у Обезьяны не получится.

Так начинается долгий путь через огромный и невероятно опасный континент – путь, преодоление которого заставит партнеров поневоле учиться работать сообща, преодолевая препятствия, сражаясь с противниками и… привыкая к слабостям друг друга.

Разум и мышцы

Обезьяна всю свою жизнь боролся за существование в одиночку – и немало в этом преуспел. Он очень силен, ловок и вынослив, вдобавок не безоружен: специальный раздвижной посох служит отличным средством нападения и агрессивной обороны, а силовой щит позволяет, пусть и на короткое время, нейтрализовать ответные выпады соперников. В бою герой полагается на скорость, на умение быстро обнаруживать слабости оппонентов – и немедленно обращать эти слабости себе на пользу. В то же время Обезьяна – не супермен, и его возможности далеко не безграничны. Схватка с роботом один на один почти наверняка закончится не в пользу искусственного интеллекта. Исход стычки с двумя механическими монстрами уже не так предсказуем. Попытка очертя голову атаковать три или четыре машины разом почти наверняка приведет к поражению и неминуемой гибели. Вот почему от игрока потребуется не только сноровисто нажимать нужные клавиши, уже ввязавшись в драку, но и планировать свои действия на несколько шагов вперед, прежде чем начнется сражение. Тактика и верный расчет значат здесь очень многое, что после грандиозно-массовых баталий Heavenly Sword автоматически поднимает боевую систему Enslaved на новый уровень, делая ее элегантнее, тоньше и вместе с тем в чем-то увлекательнее, так как на смену полчищам однообразных врагов придут не столь многочисленные, но не в пример более оригинальные соперники. А ведь мы сейчас говорим о рядовых недругах – боссов разработчики пока держат в секрете. Хотя можно не сомневаться: встречи с ними мы наверняка запомним надолго. Люди, чья фантазия породила на свет безумного Летучего Лиса, вряд ли позволят себе разочаровать поклонников.

Внизу: Практически уничтоженный хайвэй – зрелище для Enslaved обычное.







А что же Трип? Неужели девушка, втянув Обезьяну в такое долгое и опасное путешествие, предпочтет остаться в стороне и бросит своего новоявленного телохранителя? И да, и нет. Субъективно героиня чем-то напоминает Йорду из незабвенной Ico или Эшли из несколько более памятной большинству геймеров Resident Evil 4. А это значит, что, занимая ключевое место в сюжетной линии Enslaved, во время прохождения Трип, как правило, остается на вторых ролях, иногда помогая Обезьяне, но нередко создавая множество проблем и для нас, и для напарника. Впрочем, девушка не так уж безнадежна – например, в отличие от Обезьяны, она неплохо разбирается в современных технологиях, что позволяет ей брать на себя роль разведчика, обеспечивая компаньона весьма полезной для грядущих испытаний информацией. Правда, и тут незадачливая путешественница предпочитает действовать чужими руками: в распоряжении Трип имеется Стрекоза – крошечный летучий робот-разведчик, способный не только получать изображение местности, но и сканировать супостатов, определяя их технические характеристики и возможные уязвимые места. Кроме того, Стрекоза умеет взламывать

Вверху: Обезьяна так силен, что может разломать иных противников на части, а после использовать оторванные детали в бою.

В NINJA THEORY УВЕРЕНЫ – НЕОБХОДИМОСТЬ ПОСТОЯННО ПЕРЕКЛЮЧАТЬСЯ С ОДНОГО ПЕРСОНАЖА НА ДРУГОГО ЛИШИТ ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС ДИНАМИЧНОСТИ.







некоторые механизмы и даже выкачивать из них остатки энергии – хотя для чего это может понадобиться, мы пока не знаем.

К слову, несмотря на все перечисленные навыки Трип, управлять напрямую игроку позволят только Обезьяной. Действия девушки будут своего рода дополнительными командами, закрепленными за определенными кнопками. Кому-то такое решение, наверное, покажется странным, но в Ninja Theory уверены – необходимость постоянно переключаться с одного персонажа на другого лишит игровой процесс динамичности, без которой Enslaved из элегантного футуристического приключения сразу же превратится в «очередной» боевик от третьего лица, каких сегодня на рынке хоть пруд пруди. Вследствие этого не будет многопользовательского режима, в том числе и возможности совместного прохождения. Как вполне справедливо отметили представители студии, вряд ли найдется много желающих играть за слабую, зачастую и вовсе беспомощную Трип, когда есть Обезьяна – быстрый и могучий, умеющий за себя постоять в любой ситуации.

Как ни странно, соглашаясь на компромиссы в одном, кое в чем создатели проявляют удивительное упорство, если не сказать упрямство. В данном случае речь идет о техническом и технологическом исполнении Enslaved.

Философия красоты

Прежде чем рассказать о графике Enslaved, пожалуй, стоит вернуться на несколько лет назад и снова вспомнить Heavenly Sword, проект во многом уникальный. Судите сами: небольшая студия не только смогла написать собственный трехмерный движок (и это на фоне оптовых закупок Unreal Engine 3.0), но и умудрилась с первой же попытки укротить очень капризное «железо» PlayStation 3, с которым, как мы с вами убеждались неоднократно, иной раз не справлялись и более именитые команды. Даже сегодня, после выхода в свет Killzone 2 и Uncharted 2, появившаяся больше двух лет назад Heavenly Sword остается одной из самых красивых игр для платформы – достижение по современным меркам, прямо скажем, выдающееся. Но это еще не все. Приключения рыжеволосой воительницы Нарико (на которую, кстати, Трип удивительно похожа) стали редчайшим примером того, как игровая и сюжетная составляющие могут мирно уживаться, превращаясь, благодаря аккуратно подобранным элементам и блестящему визуальному воплощению, в единое целое. Enslaved успех предшественницы просто обязана повторить. А если получится, то и превзойти.

Отказавшись от очевидных восточных мотивов и перенеся действие в красочный постапокалиптический мир, в Ninja Theory тем самым открыли для себя новые горизонты и получили возможность вдоволь экспериментировать – с внешностью действующих лиц, дизайном разнообразных механизмов, обликом полуразрушенных городов. Мир Enslaved, сохранивший шрамы множества войн, крайне неоднороден и меняется от сцены к сцене. Летучий корабль-тюрьма, безлюдные улицы мертвого мегаполиса, почти проглоченного джунглями, непролазные чащи, где солнечный свет, будто вода, течет по трехмерным (и таким правдоподобным!) листьям, а между кронами над головой то и дело проглядывают лоскуты ярко-синего неба – попробуйте сравнить каждую из описанных сцен с серо-коричневыми развалинами Fallout 3. И вы поймете, что даже избитую тему безрадостного будущего можно изобразить не так, как это уже много раз делали другие. Были бы фантазия и желание.

Вверху: Единство рукотворной архитектуры и природы нередко приводит к появлению на редкость любопытных декораций – будь то полуразрушенный небоскреб…

Внизу: …или останки зрительного зала в некогда роскошном здании театра.





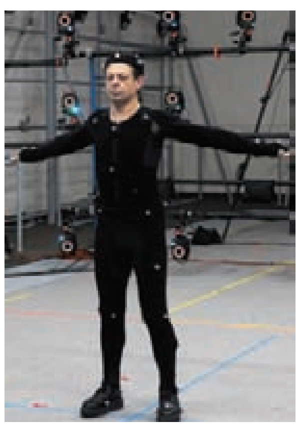
Даже громоздкие роботы могут проявить немалую прыть и запросто воспользуются любой оплошностью игрока.



Горлум Великий

Актерская карьера сорокапятилетнего британца Энди Серкиса началась в далеком 1989 году, но лишь тринадцать лет спустя Серкис – заметим, довольно неожиданно – обрел мировую славу, став «человеком, сыгравшим Горлума». Зрителям фактически даже не показали его настоящего лица; живого человека на широком экране заменили новейшие компьютерные технологии. Но успех снятой Питером Джексоном кинотрилогии «Властелин колец» оказался настолько грандиозен, что, компьютерные или настоящие, Горлум и изображавший его в специальной студии Серкис все равно оказались в центре всеобщего внимания, попав по результатам многих опросов в число величайших киногероев. Некоторые критики и зрители пошли еще дальше, потребовав номинировать Горлума, то есть, конечно же, Серкиса, на «Оскар» в категории «Лучший актер второго плана», но этого так и не произошло. В 2005 году Энди (вновь не без помощи Джексона) опять привлек внимание, на редкость правдоподобно изобразив исполинского Кинг-Конга, а заодно сыграв роль корабельного кока в том же фильме. Кока все быстро забыли, зато знаменитые сцены противостояния громадной обезьяны и американской авиации многим запомнились надолго. Вскоре после премьеры «Кинг-Конга» стало известно, что Серкис начал сотрудничать со студией Ninja Theory и не только помог воплотить в 3D весьма колоритного короля Бохана, но и поучаствовал в постановке многих сюжетных сцен, написании сценария и диалогов. Теперь уже очевидно, что Энди вошел во вкус и решил на достигнутом не останавливаться. В отличие от Heavenly Sword в Enslaved сыгранный им персонаж постоянно присутствует на экране. Обезьяне, само собой, отведена ключевая роль в повествовании, и Серкис участвует в работе от начала и до конца. Хотя этого неугомонному англичанину мало, и он, как и прежде, активно помогает сценаристам, постановщикам, звукорежиссеру и всем тем, кто имел неосторожность попасться ему на пути. Воистину, безграничный энтузиазм.









Хотя акробатике в игровом процессе Enslaved отведена отнюдь не последняя роль, разработчики уверяют, что частые падения с большой высоты нам не грозят.

Вместо заключения

В Ninja Theory уверены – отказ поддерживать какую-то определенную платформу пойдет на пользу и студии, и ее новому детищу. Как ни крути, но сотрудничество лишь с одним из гигантов индустрии, будь то Sony или Microsoft, не только открывает доступ к практически неограниченному финансированию, но и зачастую влечет за собой жесткий контроль и определенные ограничения. Оказавшись под крылом Namco Bandai, авторы Enslaved хотят обрести ту творческую свободу, которой, по их собственным словам, нередко бывали лишены, работая над Heavenly Sword. Мы же, со своей стороны, будем надеяться, что смена покровителей и желание добиться совершенства не уведут разработчиков на скользкий путь регулярного переноса сроков и премьера Enslaved состоится, как и было объявлено, до конца 2010 года. **СИ**

ЭТО ИНТЕРЕСНО



PC НЕ ЗАБУДУТ! Радостная новость для владельцев PC: первая часть Battlefield: Bad Company, как мы помним, вышла только на консолях, а продолжение появится и на компьютерах, причем различия в версиях будут существенными. Так, на PC станет чуть лучше графика и физика, повысится детализация, а главное, количество игроков на одной карте будет увеличено до 36, в то время как на приставках бьются 24 участника.

ХИТ?!

Battlefield: Bad Company 2

До недавнего времени о Battlefield: Bad Company 2 было мало что известно. Но не так давно в свет вышла эксклюзивная мультиплеерная бета-версия для PlayStation 3, которую мы успели всесторонне изучить. Отличный повод сопоставить все имеющиеся данные и проанализировать их!

У сериала Battlefield завидная судьба. Последние несколько лет он, по сути дела, остается единственным по-настоящему крупным мультиплеерным симулятором боевых действий, причем, что немаловажно, дружелюбным к игрокам. В отличие от хардкорной ARMA2 здесь не требуется сутки напролет осваивать технику или долго учиться стрелять. Запустил – и вперед, к победам. Неудивительно, что поклонников Battlefield во всем мире не счесть. На радость им создатели неутомимо развивают популярную марку, регулярно пополняя фэнскую библиотеку новыми выпусками. То сделают «мультяшную» и совершенно бесплатную Battlefield Heroes, то соберут отличный римейк Battlefield 1942, назвав его Battlefield 1943, то анонсируют Battlefield 3. И вдобавок параллельно трудятся над Battlefield: Bad Company 2 – продолжением Battlefield: Bad

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Electronic Arts и DICE не собираются ломать то, что отлично работает, а значит, нас ждет все та же Battlefield: Bad Company, но существенно улучшенная. Четверка знакомых по предыдущей части вояк снова в строю, разработчики обещают еще больше взрывов и разрушений.

ЧЕГО БОИМСЯ? Что сюжет сведут к очередной глупой байке про злых русских и добрых американцев, шутки окажутся не смешными, а одиночная кампания – скучной.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Что кампания будет интересной, места, где придется побывать нашим героям, порадуют разнообразием, а разрушения станут еще эффектнее.







Степан Чечулин

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
shooter.first-person.modern
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель/дистрибьютор:
Electronic Arts
Разработчик:
EA DICE
Количество игроков:
до 24 (36 PC)
Дата выхода:
Начало 2010 года
Онлайн:
http://blogs.battlefield.ea.com
Страна происхождения:
Швеция

Company, которая запомнилась игрокам благодаря неплохому сюжету, колоритным персонажам и великолепному мультиплееру.

Хотя Bad Company 2 вот уже год как в разработке и за это время Electronic Arts успела провести несколько больших презентаций на крупнейших выставках, про одиночную кампанию все еще мало что известно. На прошедшем «Игромире», например, на вопросы о сюжете разработчики вообще не отвечали, хотя, возможно, их молчание связано с тем, что роль плохих парней в Bad Company 2 снова отводят русским. И коль скоро «Игромир» проводится в столице России, рассказывать о таких не самых лестных для нас деталях, вероятно, не очень корректно. Как бы там ни было, подробности новой истории разработчики держат в тайне, а пока известно лишь, что на тропу войны снова выйдут четверо бойцов из первой части. В очень коротком демонстрационном ролике, появившемся несколько месяцев назад, отряд показали на фоне богом забытой деревушки, расположенной близ российской границы. Видео не поясняло, что их туда привело, но пейзаж выглядел колоритно: кругом снег, избы, метель.

Воевать же снова придется со свирепым русским спецназом, который в очередной раз, не иначе, замыслил что-то недоброе. Создатели, впрочем, обещают серьезно поработать над сюжетом, подать его по-киношному эффектно, а также уверяют, что теперь игроки лучше узнают характеры бойцов знаменитой B Company и, куда уж без этого, побывают с ними во множестве передряг. Правда, учитывая обрывочные сведения, можно предположить, что вдохновлялись разработчики вновь американскими боевиками категории «B», а, значит, на по-настоящему захватывающую историю лучше не рассчитывать. Надеемся, что фирменные шутки никуда не денутся, хотя опять же, по словам создателей, балагурить персонажи станут куда реже. Видать, тяжелая солдатская жизнь сделала свое черное дело.

Геймплей в сюжетной кампании, судя по всему, изменится не сильно: четверка под нашим чутким руководством продолжит носиться по уровням, выполнять задания, уничтожать и разрушать все, что можно и нельзя. От взрывов дым будет стоять коромыслом, а строения – эффектно разрушаться. Но, повторимся, это пока только предположения, и вполне вероятно, что в финальной версии нас ждут многочисленные сюрпризы.



Разрушать позволяют если не все, то очень многое. После жаркого боя дома превращаются вот в такие несимпатичные руины.



Чтобы победить, обороняющейся команде очень важно активно пользоваться стационарным оружием.

Обломки мира

Про одиночную часть Bad Company 2 известно совсем мало, но о многопользовательском режиме уже сейчас можно составить более-менее цельное представление. Дело в том, что буквально в последних числах ноября вышла мультиплеерная бета-версия с одной картой. Точно такой же трюк, если помните, в EA провернули с предыдущей частью. Разница лишь в том, что год назад эксклюзивная бета появилась

Когда жизнь почти на нуле, экран окрашивается в красный цвет. Самое время поискать доктора.



на Xbox 360, а в этот раз осчастливили владельцев PlayStation 3.

Баталии в бете разворачиваются на внушительных размеров карте под названием Arica Harbour (к слову, такой порт действительно существует в Чили). Куда ни глянь, выжженная пустыня, пальмы, да немилосердно палящее солнце. Еще на ранней стадии разработки в DICE уверяли, что размер карт будет заметно увеличен, и, кажется, сдержали слово. Arica Harbour действительно поражает размерами. Вот и битва разделена на несколько этапов – атакующей стороне необходимо захватить поочередно четыре рубежа обороны противника, так что одно сражение легко может затянуться на часок-другой.

Режим игры в бете всего один – знаменитый Rush, который в прошлой части носил гордое имя Gold Rush. Смена названия вполне логична: раньше одна команда должна была защищать ящики с золотом, другая их уничтожать, а теперь вот грызня идет за подозрительного вида коробки под названием M-COM. Несмотря на изменение целей, методы остались прежними – одни защищаются, другие всеми силами атакуют, причем в сражении, как и положено, принимают участие две стороны: американские рейнджеры и коварный русский спецназ. Учитывая, что локации для совместных забегов, как и в первой части, основаны на уровнях из одиночного режима, сюжет, видимо, забросит-таки четверку бойцов в Чили. Правда, что там забыли еще и русские, честно говоря, даже подумать страшно.

Но хотя бы радует то, что «наши» солдаты озвучены довольно качественно. То и дело выкрикивают что-то вроде «вспышка слева», «вижу танк», изъясняются без акцента и как-то очень естественно держатся. Разве что без трехэтажного мата обходятся, но оно и к лучшему.

Собственно сражение начинается достаточно энергично. Если играть за русских, а они на Arica Harbour всегда обороняются, то на первом блокпосте отыщутся пара танков, несколько боевых машин, а также стационарный пулемет и противотанковая установка. На базе атакующей команды дела обстоят сходным образом, разве что техники больше и нет оборонительных сооружений.

Игры с заголовком Battlefield всегда были сугубо командными развлечениями, и Bad Company 2, как мы убедились, не отступит от традиций, так что бросаться грудью на амбразуры прямо со старта особого смысла нет. Героя-одиночку, как правило, быстро отправляют на тот свет, а если каким-то чудом удастся избежать вражеского огня, помочь команде вряд ли получится. Главное в Bad Company 2 – слаженность действий, когда каждый с умом отыгрывает роль, отдавая все силы ради общего дела. Только тогда можно добиться победы.

Чтобы каждый нашел себе занятие по вкусу, разработчики предусмотрели четыре класса персонажей. Никуда не делись уже знако-



Машина – друг человека

В полной версии, как мы успели заметить, будет полным-полно разнообразной бронетехники. Несколько видов вертолетов, машины ПВО, джипы, танки. В бете из всего многообразия представлено лишь несколько моделей, и вот три самые запоминающиеся.



Танки

В бете у каждой стороны – своя модель танков. У американцев, разумеется, «Абрамсы», у русских – Т-92. Как мы убедились, главное их предназначение – истреблять неприятелей на открытой местности. В то же время в городах от них проку мало – слишком узко и ничего не видно. С другой стороны, если пехота входит в город, то танки отлично обеспечивают поддержку, круша здания и, как минимум, запугивая вражеских солдат.



Джипы

Легкие джипы оснащены пулеметами, поэтому сражаться с тяжелой техникой явно не их задача. Кроме того, находящиеся в машине пассажиры и водитель тоже не шибко хорошо защищены, так что легко могут пасть смертью храбрых, угодив под пулеметный обстрел. Главная задача джипов – быстро доставлять пехоту на передовую. Главное при этом – не напороться на танки.



Багги

Совсем легкая машинка, отлично подходящая для разведки. Брони на ней практически нет, так что находящиеся внутри бойцы станут легкой добычей даже для автоматчика. Однако ж скорость багги настолько высока, что она легко проскочит сквозь ряды вражеской бронетехники и сбежит от ракет.

МЧИШЬСЯ ВПЕРЕД, ПУЛИ ЗЛО СВИСТЯТ НАД УХОМ, А ГДЕ-ТО ПОБЛИЗОСТИ ВЗРЫВАЕТСЯ ГРАНАТА.



мые медик, штурмовик, инженер и разведчик, а вот пятый класс – support – списан в утиль за ненадобностью. Все четыре профессии действительно нужны в бою, но опять же, только если действия согласованы, ведь понятно, что техникам, например, в одиночку воевать не с руки. Зато можно придумать вот такой вариант: инженер прыгает в танк и садится за пулемет, второй игрок – водитель и соответственно стреляет из пушки. Задачи ясны: стрелок разбирается с техникой противника, пулеметчик ведет огонь по пехоте. Если же танк вдруг словит вражеский снаряд, инженеру следует тотчас выпрыгнуть из подбитой машины, занять удобную позицию и починить технику. Как только с ремонтом покончено, снова бегом за пулемет. Таким нехитрым способом даже один танк окажет мощную поддержку в бою, ведь он будет практически неуязвим. Подобная командная работа стократ важнее для атакующей стороны, так как, если судить по бета-версии, обороняться в Bad Company 2 значительно проще. Дело в том, что силы нападающих ограничены и терять бойцов для них – смерти подобно.

За любые полезные действия, как водится, персонаж получает очки опыта, нашивки на погонах и открывает различные награды. Причем кроме глобальной, так сказать, прокачки приходится отдельно совершенствоваться в избранном амплуа. Скажем, убив энное количество врагов из штурмовой винтовки, можно получить доступ к новым стволам, а если подбить несколько вражеских машин из гранатомета, то наградят его улучшенной версией. По мере профессионального роста открываются и новые умения: скажем, медик обучается эффективнее лечить товарищей. Также можно получить более мощные патроны или освоить навык особо меткой стрельбы. Путей для развития подопечных бойцов много, а ваши предпочтения в итоге и делают каждый класс уникальным. Правда, непосредственно в бою все трюки использовать не дадут: перед началом матча разрешается выбрать основное и вспомогательное оружие, подобрать амуницию и определить, какими навыками будет пользоваться герой. Решение, впрочем, всегда удастся изменить, оказавшись на точке возрождения после очередной смерти.

На войне как на войне

Помимо всего прочего бета-версия продемонстрировала, что у шведов в очередной раз получилось сымитировать взаправдашнюю крупномасштабную войну. Причем стиль игры удивительным образом меняется прямо на одной и той же карте. В начале наступления, когда бой идет только за первый блокпост, разворачивается впечатляющая танковая битва. К этому располагает местность: большие



Вверху: На танк с пулеметом ходить особого смысла нет, в такой ситуации понадобится что-нибудь потяжелее. Скажем, гранатомет.





В полной версии игры будет полным-полно разнообразной техники, так что война будет еще зрелищнее.





открытые пространства, все видно и спрятаться особо некуда. Для бронетехники – раздолье. После захвата этой точки обороняющиеся отступают на другой рубеж, окопавшись на окраине захолустного городка. И тут тактика разительно меняется. На узких улочках тяжелым машинам просто негде развернуться, а стрелку очень сложно заметить врага с гранатометом, так что в бой идет пехота. Начинаются затяжные перестрелки, засевшие в развалинах снайперы постоянно треплют нервы, заставляя стремительно перебегать от одного укрытия к другому. Потом линия фронта сдвигается к железнодорожному мосту. Здесь обороняющимся важно занять позиции у пулеметов и ракетных установок, а вот атакующей команде придется под шквальным огнем преодолевать этот чертовски большой мост.

А что творится вокруг! Мчишься вперед, а пули зло свистят над ухом, где-то поблизости взрывается граната, краем глаза успеваешь заметить лениво выезжающий из-за угла танк противника, неожиданная очередь скашивает бегущего рядом товарища… Хочется снять перед сотрудниками DICE шляпу, ибо ощущение эпического сражения передано на пять с плюсом.

Мы новый мир построим

Не секрет, что Bad Company запомнилась прежде всего невиданной ранее разрушаемостью. Так стоит ли удивляться, если в Bad Company 2 декорации превращаются в руины еще эффектнее? Если в первой части позволялось только сносить крыши да пробивать бреши в стенах, то теперь сровнять с землей можно практически любое строение. Это не только выглядит потрясающе, но и существенно влияет на тактику боя: если танк заметил пехотинца и начинает лупить из пушки, то спастись почти невозможно. Забегаешь в здание, бах! – половина дома обрушилась. Радуешься, что не сидел за стеной, а то бы уже погиб, и трусишь дальше – а за спиной между тем не только рвутся снаряды, но взлетают на воздух цистерны с горючим, взрываются брошенные машины, как подкошенные падают стволы деревьев.

Кстати, и графика смотрится отлично, хотя кардинальных изменений по сравнению с первой Bad Company нет. Однако ж машины горят красиво, солнце слепит глаза, модели персонажей скрупулезно проработаны. В общем, бета-версия производит весьма благоприятное впечатление: качественная картинка, разнообразная техника, детально проработанная карта, грандиозные разрушения. Судя по всему, нас ждет поистине захватывающий боевик. Во всяком случае, в мультиплеерном режиме. Самые нетерпеливые между тем уже могут начинать зачеркивать дни в календаре, ведь игра выходит совсем скоро – буквально в марте этого года. **СИ**

ЭТО ИНТЕРЕСНО



ВТОРОЙ – СМЕРТЬ ПЕРВОГО? Выход StarCraft II, скорее всего, будет означать если не смерть, то кому для первой части серии. И пусть создатели напрямую нигде не утверждают, что собираются «убить» оригинальную игру, и даже говорят, что ее поддержка будет продолжена, но верится в это с трудом. В самом деле, скажите, какой смысл одновременно содержать две схожих игры с единым коммьюнити, распыляя силы? Хотя от Blizzard можно всего ожидать, в том числе и удачной погони за двумя зайцами.



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: PC
Жанр: strategy.real-time.sci-fi
Зарубежный издатель: Blizzard Entertainment
Российский издатель: не объявлен
Разработчик: Blizzard Entertainment
Количество игроков: до 8
Дата выхода: 2010 год
Онлайн: www.starcraft2.com
Страна происхождения: США

StarCraft II: Wings of Liberty

Мы видели репортажи с полей сражений и пробовали игру, мы следили за новостями и вчитывались в скупые строчки на официальном сайте, мы общались с разработчиками и не покидали форумы. Мы знаем: StarCraft II окажется лучше, чем можно было надеяться. Так что фанатам RTS есть ради чего жить!

С год назад кое-кто недовольно морщился, услышав, что Blizzard приняла решение разделить очередной хит (сомневающихся в том, что Wings of Liberty суждена именно такая судьба, предлагаем сразу отправить в Корею – там с ними быстренько «поговорят по душам») на три части. Сейчас разочарованными остаются лишь закоренелые пессимисты, высказывающие свое «фи» по поводу и без. Все прочие прекрасно понимают, что в таком решении есть и свои выгоды. Выгоды как для геймеров (не придется ждать еще надцать лет, пока студия наконец-то доведет все три кампании до идеальной степени готовности и закончит балансировку мультиплеера), так и для разработчиков (у них будет дополнительное время на упомянутые доводку и балансировку). Тем более что продолжения (Heart of Swarm и Legend of the Void) не только добавят по полноценной кампании, но еще и подключат к мультиплееру новых юнитов, а старых изменят (так что купить все части StarCraft II, если хотите сражаться на официальных серверах, все-таки придется – скуперфильдам придется либо раскошелиться, либо расстаться с любимой игрой). Впрочем, что это мы о будущем да о будущем, давайте вернемся в настоящее и глянем, что же нам предложит первая из трех – Wings of Liberty.



КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Кампания? Два десятка миссий с разветвлениями в сюжете и необычными заданиями! Мультиплеер? Пачка штучной выделки карт, три сбалансированные расы и подбор соперника по уровню мастерства! А еще ролики, достижения, лиги новичков и профи – хит гарантирован!

ЧЕГО БОИМСЯ? Что игру снова перенесут и в 2010-м мы ее не увидим. Пока Blizzard не решит, что все готово к релизу. Уж мы-то знаем – она это может…

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На бесконечно интересный сингл и неподражаемый мультиплеер, а еще на редактор, в котором, похоже, реально сотворить почти все что угодно – от стратегии до шутера или даже action-RPG.



Занимайте возвышенности и пользуйтесь полученным преимуществом. Вспомните сакраментальное «высоко сижу, далеко гляжу» – этим принципом в Wings of Liberty стоит руководствоваться на большинстве карт.

Какое-то время назад Blizzard заявила, что игр через LAN в StarCraft II не будет. Возмущенные фанаты не смогли стерпеть надругательства над святым – петиции и письма в штаб-квартиру студии шли одно за другим. В итоге, гнев сменился на милость, но не до конца. На данный момент точно известно: нечто подобное LAN-баталиям (когда серверы компании почти не задействуются) будет, но их участникам все равно придется иметь учетную запись и соединение с Battle.net. Да и матчи, изменяющие ваш рейтинг, по «псевдо-LAN'у» не сыграешь. Ох уж эта «борьба с пиратством»…



ТЕКСТ

Андрей Окушко

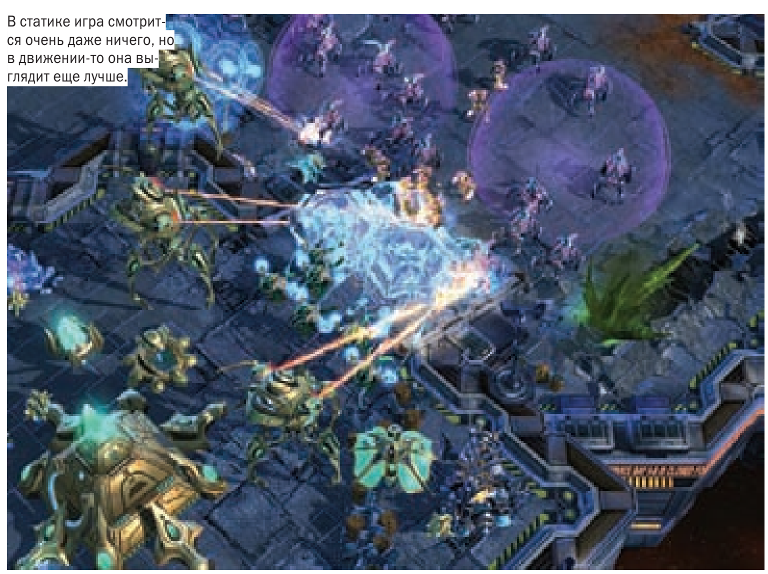
BLIZZARD УДЕЛИЛА ОГРОМНЕЙШЕЕ ВНИМАНИЕ СЮЖЕТУ И ЛИЧНОСТЯМ ГЕРОЕВ, ГОТОВЬТЕСЬ УЗНАТЬ О «СТАРИЧКАХ» МНОГО НОВОГО



Вы уже, наверное, знаете, что главным героем в кампании станет наш старый знакомый Джимми Рейнор. Правда, поначалу он совсем не похож на себя прежнего – Джим покатился по наклонной после того, как Арктурус Менгск объявил его преступником и пособником инопланетян-захватчиков. Но теперь Рейнору придется переродиться и превратиться из изгоя-неудачника в… Впрочем, в кого именно, до сих пор неизвестно. Ясно лишь, что дорожка к спасению если не галактики, то ее части для героя открыта. Что, впрочем, не помешает вам остаться (при желании) капитаном банды наемников, игнорируя просьбы о помощи и занимаясь лишь упрочением собственного благополучия. Да-да, вы совершенно правильно подумали – на протяжении всей кампании (а это порядка двух десятков миссий) нас будут периодически ставить перед выбором. Что лучше – спасти жителей планеты от атаки зергов или же отправиться охотиться за артефактами протоссов, пополнив свой счет? Решать именно игрокам, если же итог вам не понравится, всегда реально вернуться к развилке и пойти по другой дорожке. А заодно увидеть новые ролики, которых в StarCraft II планируется тьма-тьмущая. Еще бы – Blizzard решила уделить огромнейшее внимание развитию сюжета и личностям героев: готовьтесь узнать о старых персонажах много нового. И познакомиться с теми, кого мы раньше не встречали.

Частично знакомство будет проходить на борту корабля-базы, где можно не только посидеть в пивнушке и посмотреть выпуски новостей, но и прогуляться по другим помещениям. И пусть их немного (пока заявлено четыре), но сама эта возможность добавляет в стратегию, как это модно нынче выражаться, «элементы RPG». Кстати, все помещения несут функциональную нагрузку – так, на мостике можно выбрать, куда отправиться дальше, а в лаборатории – отдать найденные куколки зергов (или реликвии протоссов) на исследования, в качестве компенсации получив какое-нибудь ценное улучшение (скажем, увеличивающее атаку пехотинцев на единичку, что в мире StarCraft II ой как немало). А еще на корабле можно обзавестись наемниками – улучшенными версиями обычных отрядов, которые позволяется взять с собой на миссию. Правда, удовольствие это недешевое и злоупотреблять им не стоит. Разве что если ваша вторая фамилия – Абрамович, а папу зовут Романом.

Но все эти метания и апгрейды – дело второстепенное, главное же, ради чего живет Рейнор, – задания на планетах. И здесь Blizzard обещает развернуться на полную катушку, еще разок продемонстрировав свои лучшие качества. В каждой миссии кампании своя изюминка, каждая заставит по-новому взглянуть на игровую механику и придумать какие-то дополнительные способы противодействия врагу. Где-то придется прикрывать эвакуацию мирных жителей с планеты, а где-то – бороться не только с врагом, но и со стихией, постоянно заливающей потоками



В статике игра смотрится очень даже ничего, но в движении-то она выглядит еще лучше.



лавы места добычи кристаллов. И что самое интересное, путей к победе всегда минимум два. Простейший пример – то самое спасение туземцев: можно построить мощную ударную группировку и охранять грузовики с населением планеты всю дорогу до точки эвакуации, а можно посадить народ в бункеры, любезно расставленные вдоль шоссе, отстроить дополнительные оборонительные сооружения и сдержать все атаки, после чего спокойно довезти перепуганных поселенцев до космопорта. Не исключен вариант и с прямой атакой на зергов, в попытке не дать им даже чихнуть в направлении беззащитных грузовичков.

Не менее важно научиться использовать особенности карты, хотя бы те же разливы лавы. Казалось бы, от них только вред один, наши бедные добытчики кристаллов (SCV, если еще не забыли первую часть) только страдают от стихии. Ан нет, стоит приложить толику смекалки, как окажется, что в лавовых реках зерги просто замечательно дохнут. И проблема бруталиска, убить которого в обычной ситуации нелегко, внезапно перестает быть проблемой. Главное – заманить зверюгу в точку, где его гарантированно накроет огнем, пусть даже ради этого придется пожертвовать парочкой-другой маринов. Жестоко, но эффективно.

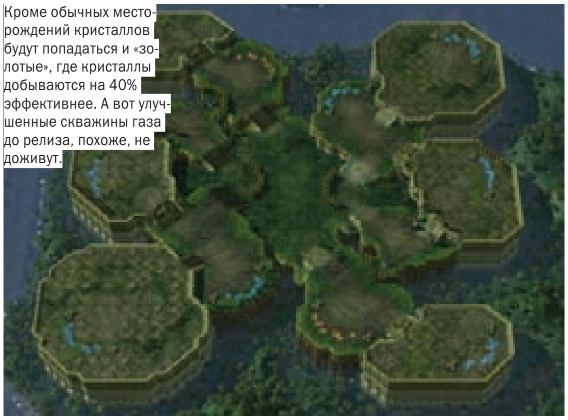
Впрочем, слово «StarCraft» всегда означало для нас в первую очередь «отличная пло-

Вверху: Реки лавы нам на одной из планет попадутся, и их даже можно будет использовать в своих целях. А вот с реками воды такой фокус провернуть не получится – такова принципиальная позиция разработчиков.

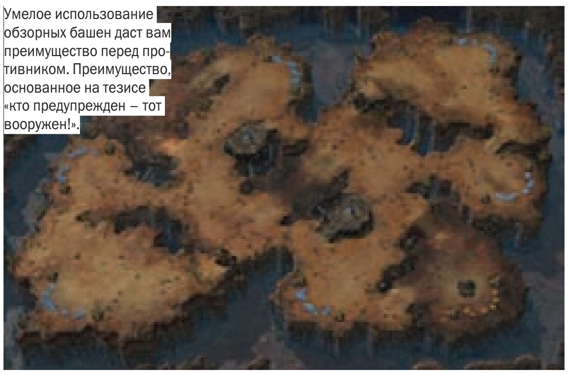


Справа: Ситуация с вращением камеры в битвах пока не прояснилась. С одной стороны, Blizzard неоднократно неодобрительно отзывалась о такой возможности. С другой, уже успела ее пару раз продемонстрировать. Чем закончится эпопея, думаем, узнаем после выхода Wings of Liberty.

Если вы считаете, что редактор в StarCraft II соответствует своему аналогу из первой части, и думать так забудьте! В этом плане сиквел шагнет далеко вперед, явив миру набор инструментов, не просто помогающий создавать новые миссии, но и позволяющий сотворить новую игру! В качестве примера Blizzard на «Игромире-2009» показала сначала космический 2D-платформер, а затем – 3D-шутер, сделанные при помощи редактора. А еще намекнула, что готовит пачку карт для аналога DotA. Вот только создание самой «StarCraft II: DotA» почти наверняка будет отдано уже на откуп поклонникам – у студии найдутся дела поважнее…



Кроме обычных месторождений кристаллов будут попадаться и «золотые», где кристаллы добываются на 40% эффективнее. А вот улучшенные скважины газа до релиза, похоже, не доживут.



Умелое использование обзорных башен даст вам преимущество перед противником. Преимущество, основанное на тезисе «кто предупрежден – тот вооружен!».

В одной из комнат корабля-базы (если точнее, – в Armory) нам предоставят выбор между апгрейдами юнитов. Выбор зачастую будет нелегким (попробуй, предскажи, что лучше – повысить вместимость бункеров на две единицы или же позволить терранам ставить автоматические турели на них), да и самих апгрейдов воз и маленькая тележка. Но польза от улучшений немаленькая – кто ж откажется от обучения SCV починке техники или от знаменитых стимпаков? Лишь бы денег на апгрейды (выдаваемых за успешное выполнение миссий) хватало.

НОВИЧКИ ПОНАЧАЛУ ОКАЖУТСЯ В PRACTICE-ЛИГЕ, ГДЕ БУДУТ СРАЖАТЬСЯ С СЕБЕ ПОДОБНЫМИ (И ГДЕ НЕТ ДАЖЕ РАША!)

щадка для встречи с другом в бою». Правда, новичкам придется нелегко: в сингле мы встретим целую кучу юнитов, которые в мультиплеере не попадутся (хотя бы тех же знаменитых Firebat'ов), да и в целом полученный в кампании опыт вряд ли пригодится в баталиях с другими геймерами (и улучшения не всегда совпадают, и заученные тактики не работают). Только разве ж это плохо? Скорее, наоборот, получается, что нам предоставят две игры по цене одной. Конечно, перейти с одиночных битв к многопользовательским станет сложнее. Но Blizzard предусмотрела эффективное решение проблемы – на специальных картах в режиме Challenge нас подготовят к сражениям через Battle.net, обучив тактическим приемам и разъяснив особенности каждой из рас (не стоит забывать, что хотя кампания по большей части посвящена терранам, в мультиплеере сразу доступны все стороны). Да и появившись на просторах Сети, не стоит бояться, что вас раз за разом будут «выносить». Новички поначалу оказываются в Practice-лиге, где сражаются с себе подобными (и где даже нет раша, а есть лишь спокойное развитие на всех картах!). В конце сезона (а он длится пару-тройку месяцев) лучшие из лучших встретятся в специальном турнире, победитель которого (или несколько победителей – схема еще может поменяться) пойдет дальше. А дальше – это еще пять лиг рангом выше и, наконец, вершина – Pro-лига, куда попадут в массе своей те, кто жизни своей не мыслит без явления, имя которому StarCraft (предчувствуем толпы). Хотя сразу после старта пробиться наверх будет крайне сложно – ведь в новичковые дивизионы, скорее всего, запишут всех. Если, конечно, на основании старых рейтингов геймеров сразу не раскидают по разным лигам изначально.

Кстати, мультиплеерные карты, как и сингловые, сделаны с любовью и тщанием. Почти все они не дают какого-либо преимущества оборонительной или атакующей тактике, так что играйте так, как вам нравится, и победа не заставит себя ждать. Плюс к тому нам встретятся новые элементы – заросли (где можно укрыться), обзорные башни (контроль над которыми позволяет видеть значительную часть карты) и каменные завалы (разрушь такой, и получишь новый путь в тыл врагу). Само собой, баталии



Вверху: Что интересно – играя в StarCraft II через Battle.net, вы параллельно сможете общаться с друзьями, сидящими в World of Warcraft или Diablo III. А все потому, что сам Battle.net к релизу серьезно изменится. В лучшую, надеемся, сторону.

Внизу: Разобраться в этом нагромождении непросто, но многомесячные тренировки помогут вам быстро сообразить, кто есть ху.





Battlecruiser – он и на других планетах Battlecruiser, не узнать один из символов терранов просто невозможно.



сталлы), которые тратятся на здания, юниты и апгрейды. Кардинальных отличий от первой части в сражениях чуть больше – на данный момент игра больше сместилась в сторону схемы «камень-ножницы-бумага» (хотя как оно будет после бета-теста – поди угадай), а рельефу уделяется большее внимание (некоторые нелетающие юниты с легкостью перешагивают через утесы, уровней же возвышенностей стало не три, а четыре). Впрочем, перечислять все особенности каждого из юнитов и геймплейные механики за каждую из трех рас пока считаем бессмысленным. Хотя бы потому, что до релиза все еще не раз поменяется и как-то само собой так окажется, что наш рассказ не соответствует действительности.

Однако в главном у нас сомнений нет – уже сейчас игра смотрится отлично (посетители «ИгроМира-2009» не дадут соврать) и демонстрирует все задатки киберспортивной дисциплины и просто отличной RTS. Осталось только выбрать любую из рас, твердо заявить: «Космос будет наш!» и доказать это не словом, а делом. Само собой, дождавшись релиза, по традиции отнесенного на срок, обозначаемый коротко и емко: «When it's done»… **СИ**

развернутся как в дуэльном варианте (один на один), так и в противостоянии команд или битвах в стиле «нас шестеро, и мы совсем не вместе». Но главное (как и в оригинале) – баланс между тремя расами, где ни одна не имеет каких-либо преимуществ перед другими. Именно над балансировкой юнитов, их характеристик и навыков в Blizzard будут работать ближайшие месяцы. Тем более что обещан скорый запуск бета-теста (возможно, когда вы будете читать эту статью, долгожданное событие как раз стартует), а уж тестеры не преминут подкинуть разработчикам информации к размышлению.

За всем этим мы как-то не слишком много рассказывали об игровой механике, да и надо ли? Список рас не изменился: высокотехнологичные протоссы, люди-терраны с возможностями на уровне примерно XXI века (хорошо, XXII-го, но не выше!) да «биологи»-зерги. Основы экономики хорошо знакомы всем поклонникам стратегий в реальном времени в целом и StarCraft в частности – добываем мы два ресурса (минералы и кри-

Как в сингле, так и в мультиплеере планируются так называемые «достижения» (известные еще как achievements). Получить их можно за самые разные действия – например, за завершение миссии, несколько побед над более сильными противниками или уничтожение сотни зерглингов (цифры примерные). А обменять очки достижений – на разные украшательства. Скажем, на возможность отображать на ваших зданиях выбранную (или даже собственноручно созданную) символику. Или на необычный аватар вашего персонажа. Да, игровых преимуществ никаких, зато приятно.

Машинки с мирными жителями куда-то там едут, а мы в это время отбиваемся от наглых зергов.





С новым IRBIS!
intel CORE i5 inside
Ищи знак Intel Inside®
Товар сертифицирован.
Компьютер IRBIS i572slk
32999* руб.
в магазинах ЭЛЬДОРАДО
*цену уточняйте в магазинах
• Мощный процессор - Intel® Core™ i5
• Игровая видеокарта
• Память - 2 ГБ
• Новейшая ОС Windows 7
www.irbisPC.ru
IRBIS®
ТЕХНИКА УСПЕХА
Intel, логотип Intel, Intel Inside, Intel Core и Core Inside являются товарными знаками корпорации Intel на территории США и других стран. Для получения дополнительной информации о рейтинге процессоров Intel посетите сайт www.intel.ru/rating.

Интервью:

Хидео Кодзима

Сотрудники британского Official PlayStation Magazine попытались выяснить, какие кошмары снятся Хидео Кодзиме, почему новая MGS выходит на PSP и как мэтр относится к Metal Gear Solid Rising. Сколько Кодзима ни старался отделаться уклончивыми (а порой и попросту загадочными) ответами, кое-что нашим коллегам все же удалось выудить!



PSP

? Сложно было переходить с PS3 на PSP? Как этот переход повлиял на ваши амбиции или изменил подход к игре?

Конечно, трудностей возникло много. Большинство в нашей команде привыкло к такому мощному «железу», как PS3, а с PSP дела обстоят иначе: нет возможности использовать старые методы, работать по-прежнему. И мне как геймдизайнеру нужно решать множество проблем. В какой-то мере это даже увлекательно. Но в том, что мы занялись игрой для PSP, есть свои плюсы. Например, когда мы «укрощали» PS3, работы было очень много и некогда было еще и о каких-то новшествах размышлять. А сейчас есть и время, и необходимость. Да и для разработчиков это полезно – вернуться на шаг назад в плане технологий и постараться сделать невозможное возможным. Но, честно говоря, после того как я увидел Modern Warfare 2, мне хочется использовать всю мощь современного «железа»! *смеется*

? Почему продолжение саги выходит на PSP, а не на PS3? Есть ли иные причины выбора платформы помимо желания продвинуть портативную консоль Sony?

Прежде всего хочется, чтобы и молодежь поиграла в MGS. Самой популярной приставкой у этой аудитории, особенно в Японии, была PSP. А поскольку я полностью посвящаю себя этому проекту, он должен был стать частью саги MGS.

? Сколько из вошедших в Peace Walker новых идей ваши, а сколько предложили ваши подчиненные?

Вы удивитесь, но команда в этом отношении не слишком себя проявила. Совместное прохождение, коробка любви… и названия, и задумки – все мое! Я отвечаю за дизайн игры в целом, а значит, и за концепции тоже.

? Что вас больше всего интересует в работе с такой платформой, как PSP?

Создание хорошей графики и звука. И прежде всего, конечно же, как сделать удобным управление, а геймплей – увлекательным. Это очень для меня важно и интересно.

? Почему, как вы считаете, успехи PSP пока что невелики (речь идет о Европе в целом. – Прим. ред.)?

Образ жизни японцев значительно отличается от того, к чему привыкли западные геймеры. У нас, например, в большинстве семей подросткам запрещают тащить приставки в гостиную. Естественно, поэтому молодежь предпочитает карманные консоли – в них-то можно играть где угодно. Вот мне, кстати, всегда было интересно: в той же Великобритании тинейджерам позволяют свободно обустраиваться с PS3 в гостиной или же нет.

? Что более важно при разработке игры для PSP – выжать все соки из платформы или создать нечто новое и увлекательное?

Хмм… И то, и другое. Я хочу воссоздать то, за что любят MGS, причем в 3D, чтобы система показала, на что способна.

*** CESA, японская ассоциация производителей игр, отметила Metal Gear Solid 4 (наравне с Mario Kart Wii) как лучшую новинку 2009 года, а также присудила ей награду за качество исполнения. Приза удостоилась также и еще не вышедшая Metal Gear Solid: Peace Walker – ее признали одной из самых перспективных игр ближайшего будущего.**

ИГРА

Вы можете рассказать побольше о сюжете?

Снейку пришлось убить своего учителя, Босс… И за это страна наградила его титулом «Биг Босс». Конечно, Снейк не мог принять это имя и покинул родину. Peace Walker рассказывает, как он примирился с новым титулом и как собрал группу наемников Outer Heaven – то есть, вы увидите, как его чувства меняются после MGS3 и каким образом именно это приведет к событиям MGS4.

Нам объяснят, почему Биг Босс стал антагонистом в последующих играх?

Вы сами все увидите, но речь пойдет не о том, что он был хорошим, а потом у него испортился характер, и не о том, как он стал негодяем – знаете, в духе истории Дарта Вейдера. MGS – это не просто добро против зла. Обстоятельства сложились так, что Снейка предала его страна, и ему пришлось отвоевывать то, что он потерял.

Вы можете побольше рассказать о новых персонажах: Кадзухире Миллере, блондинке Паз Ортеге Андраре и Рамоне Гальвезе?

Пока что нет, но скоро вы обязательно о них услышите (американский релиз Peace Walker назначен на 25 мая, а в Европе ее увидят на три дня позже. – Прим. ред.)

Насколько сложно сбалансировать кооперативный и одиночный геймплей? Как сделать уровень, подходящий для обоих режимов?

Прежде всего хочу отметить, что разделять лучше не одиночный и кооперативный режимы, а сюжетное прохождение и миссии. Миссии можно проходить и в одиночку, и в компании, а основную историю – только самостоятельно, как в обычном MGS. И еще есть режим, в котором можно сражаться против друзей.

Пришлось ли вам корректировать поведение охранников или какие-то иные аспекты геймплея в связи с увеличением числа игроков?

Да, изменения есть, но они внесены по другой причине. Концепция Peace Walker такова: вам приходится подбирать стратегию в зависимости от того, бьетесь ли вы в одиночку, двое вас, трое или четверо. Цель – добавить игре больше глубины и разнообразия. Например, на пару с товарищем вы сможете пройти по пути, доступному только для двоих.

Почему вы решили внедрить в Metal Gear классы?

Должно быть, у вас возник такой вопрос из-за демо. Но не волнуйтесь, финальная версия окажется несколько иной. Перед каждой миссией вы сможете выбрать одежду, тип вооружения, экипировку. И перед сражениями с боссами – еще раз все сменить.

Причина – в портативности платформы. У каждого пользователя – свои дела в жизни, личные обстоятельства и проблемы, и в зависимости от них время, которое он готов затратить на прохождения, и желаемая сложность будут варьироваться. Поэтому я разбил Peace Walker на миссии, чтобы каждый мог получить от новинки максимум удовольствия. Хотите играть серьезно и вдумчиво – пожалуйста. Некоторые миссии можно выполнить довольно быстро, так что если у вас есть всего десять минут, этого времени окажется достаточно.

Каков полный список преимуществ совместной игры?

Главное – это возможность кооперативного прохождения. Также удастся поменяться оружием и предметами.

Вы уже показали такие нововведения как щит, новые приемы ближнего боя и воздушный шар, удаляющий потерявших сознание вояк с поля битвы. Какие новые элементы геймплея, по-вашему, наиболее важны?

Пока не могу сказать. Дам маленькую подсказку: оружие, которое вы создаете вместе.

Вы раньше уже говорили, что вам трудно держать в голове всю сюжетную линию MGS, потому что она такая запутанная. У вас есть специальный сотрудник, чтобы следить за каноничностью новых историй?

Да. Вдобавок, начиная работать над новым проектом, мы тщательно прорабатываем сюжет, чтобы в нем не было никаких ошибок.

MGS уже пересекался с такими играми, как LittleBigPlanet и Ape Escape. Если бы представился еще один шанс сделать что-то подобное, куда еще вы бы отправили персонажей MGS? Устроили бы поединок «Снейк против Бизона» в Street Fighter, может быть?

Такое сейчас встречается во многих играх, так что элемента неожиданности, как раньше, уже не будет. Но, возможно, в Wii Fit Plus или Love Plus? *смеется*

Мы уже знаем многое об истории Биг Босса. Вы уверены, что Peace Walker сможет удивить поклонников и продолжить эпопею?

Как сказать, это же не единственный ключевой момент в повествовании. В любой игре много событий, и когда вы проходите ее, то узнаете что-то новое. Представьте себе телешоу, в котором каждый эпизод был бы финальным, – возможно, так вы поймете, что я пытаюсь сказать.

Планируете ли вы использовать уникальные возможности PSP для моментов вроде «выдерните контроллер»? Если без спойлеров – нам ждать сюрпризов?

Конечно. Много сюрпризов. Возможно, будет не так смешно, как вы того хотите, но в игре найдутся трюки, которые, я уверен, многим из вас понравятся.

Вы как-то описали Peace Walker как «MGS5 внутри меня». Можете объяснить, о чем речь, и что тогда собой представляет MGS Rising?

Поскольку Peace Walker выходит на PSP, я решил не делать из нее официальную номерную часть, но геймдизайн, сюжет, количество разработчиков, бюджет… Можно сказать, что проект такой же большой, как если бы шел под номером пять. Это не отдельная история, это не MGS: PO и не MG Acid. Тут я вовлечен в разработку по полной; это – следующий Metal Gear.

В случае с Rising я не занимаюсь дизайном и не пишу сценарий. Это новый MG от новой команды. Так что, полагаю, враг вроде Мантисса в Rising не появится.

Игровая система, впечатления от геймплея, дух Metal Gear, который вам знаком, – все это в Peace Walker. Что из этого попадет в Rising – вопрос к молодым разработчикам.

Опишите Peace Walker пятью словами.

Пять слов… «Я не знаю» – это три. «Не могу обойтись пятью словами». Вот, пожалуйста, пять слов!

Вы читаете идеальный обзор Peace Walker. С чего он начинается?

«Снейк вернулся!»

ЖИЗНЬ

На TGS* вам вручили еще три награды. Где вы их все держите? У вас, должно быть, большой шкаф с трофеями!

Некоторые призы хранятся в штаб-квартире Konami. Часть – в парадной Kojima Productions; если вы к нам заглянете, сразу их увидите. Я хотел, чтобы сотрудники видели награды, приходя в офис, и помнили, что нужно оправдывать оказанное нам доверие. Бремя, что и говорить, нелегкое, но и повод для гордости отличный!

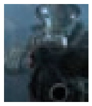
Всем снятся плохие сны о работе. Какой самый страшный кошмар про Снейка был у вас?

На самом деле мне не снится ничего, что было бы напрямую связано со студией. Например, «О нет, мы не успеем закончить игру к намеченной дате!» или «В сданном мастере остался баг!». Иногда вижу в кошмарах, как за мной гонятся зомби или как меня едят монстры, или что у меня зуб выпадает! Вот такие страсти.

Для новой Metal Gear Solid вы выбрали подзаголовок Peace Walker? А какой была ваша самая мирная прогулка?

Могу вспомнить несколько недавних. Например, когда я поднял моего второго сына на плечо во время прогулки, и воздух был свежим, наполненным ароматами… Такие спокойные минуты, я думаю, самые счастливые в жизни.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



ВЫСОКИЙ УРОВЕНЬ Как мы убедились, «Метро 2033» выдает очень приличного качества графику, но что интересно, над движком игры трудились те же люди, что создавали «моторчик» X-Ray для знаменитой S.T.A.L.K.E.R. Однажды, кстати говоря, между 4A Games и GSC даже разразился скандал, когда украинская команда чуть было не подала в суд на разработчиков «Метро 2033», мол, те украли движок. До суда дело так и не дошло, а, по словам того же Дмитрия Глуховского, никто ничего не крал, просто у движка один создатель.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360
Жанр:
hooter.first-person
Зарубежный издатель:
THQ
Российский издатель:
«Акелла»
Разработчик:
4A Games
Количество игроков:
до 1
Дата выхода:
март 2010
Онлайн:
http://metro2033game.com/ru
Страна происхождения:
Украина





ТЕКСТ
Степан Чечулин

› Метро 2033

Дмитрий Глуховский начал писать роман «Метро» когда ему было 17 лет. Сейчас автору 30, книга стала культовой, а совсем скоро появится отличная игра по мотивам.

«Метро 2033» с первых минут производит мощнейшее впечатление, буквально с головой погружая в тоскливый мир, пронизанный фатальной безысходностью. В многочисленных интервью Дмитрий Глуховский раз за разом повторяет, что игра произвела на него неизгладимое впечатление благодаря неповторимой атмосфере, и теперь мы уверенно можем сказать – он не лукавит. Активные, так сказать, действия начинаются в тот момент, когда Артем (главный герой и книги, и игры) оказывается на своей «родной» станции метро ВДНХ. И в первый момент, честно говоря, хочется протереть глаза, ибо такие по-настоящему правдоподобные декорации мало в каких экшнах встретишь. Станция буквально забита людьми, у которых и без вас забот по горло. Неспешно бредя по грязной подземке, то и дело видишь сценки, словно выхваченные из жизни: вот отец утешает ребенка, говоря, что мама скоро вернется,



Внизу: Выходить на поверхность Артему придется не так уж и часто.



КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Судя по тому, что мы недавно увидели, «Метро 2033» имеет все шансы стать выдающимся экшном по мотивам весьма популярной книги. Уже сегодня игра выглядит вполне законченной, демонстрирует красивую картинку и может похвастаться захватывающим геймплем.

ЧЕГО БОИМСЯ? Что игра окажется слишком линейной, а те часы, что уйдут на прохождение сюжетной кампании, пролетят очень быстро. Поскольку разработчики решили обойтись без мультиплеера, жизнь «Метро 2033» может оказаться до обидного короткой.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Что финальный вариант игры окажется таким же красивым и увлекательным, как нынешняя демонстрационная версия, а нас порадуют разнообразными врагами, запоминающимися уровнями и отлично поставленными сценами.

возле костра мужчина бренчит на гитаре, напевая: «Постой, паровоз…» В дальнем углу кто-то плачет, проклиная жизнь, а стоит зайти в местный госпиталь, как взору открываются по-настоящему жуткие картины: кругом кровь, грязь, кто-то тихо просит унести соседа по палате, который уже отдал богу душу…

«Бомжатник», ставший домом для сотен людей, выживших после ядерного апокалипсиса, практически сразу вызывает какое-то внутреннее отторжение, и почти физически начинаешь задыхаться: слишком мало пространства и много грязных людей, а мрачные стены обступают со всех сторон. Целостность картины достигается благодаря вниманию разработчиков к мельчайшим деталям. Стены обклеены плакатами из, так сказать, прошлой жизни, на столе валяются какие-то бумажки, тусклые лампочки едва освещают душные помещения.

На станциях, впрочем, можно не только бродить, разглядывая декорации, но и заняться полезными вещами. Например, наведаться на местный рынок, где продаются оружие, амуниция и боеприпасы. Роль денег в мире «Метро 2033» играют обычные патроны калибра 7.62, которые на вес золота. Заметим, что разработчики обещают много разнообразного оружия, причем большинство стволов будут самодельными. В демонстрационной версии, например, мы увидели весьма необычный автомат, обещан, впрочем, и знакомый всем «Калашников».



Вверху: Заброшенные туннели метро выглядят действительно жутко. Особенно когда оттуда появляется очередная кошмарная тварь.

Опасно для жизни

Несмотря на весьма подробную проработку мира, по сути дела, «Метро 2033» – не RPG, вроде Fallout 3, а классический шутер от первого лица, где надо стрелять, стрелять и еще раз стрелять. После того как мы покидаем ВДНХ, отправляясь в долгое путешествие по линиям метрополитена, сразу начинается бой. Первая же поездка на дрезине заканчивается тем, что из темноты вылетает жуткая тварь, убивает одного из персонажей и хватает Артема за горло, намереваясь открутить ему голову. Чтобы избежать такой не-



Противогаз с исправным фильтром в этой игре жизненно важен.



Надевая противогаз, Артем останавливает таймер ручных часов, чтобы знать, перестанет работать фильтр.

Правильный антураж

Полноценная демонстрация «Метро 2033» состоялась в знакомом нам противоядерном бункере, расположенном где-то под Таганской площадью. Как вы помните, летом прошлого года именно там компания Electronic Arts провела грандиозную презентацию своей новой стратегии про медведей и безумных коммунистов – Red Alert 3. И хотя в этот раз музыку заказывала компания «Акелла», развлекательная программа практически не изменилась.

Сперва многочисленных западных журналистов провели по мрачным коридорам убежища, причем на каждом углу стояли суровые молодые люди с автоматами, (видимо, те самые сталкеры из «Метро 2033»), и без того узкие коридоры да тесные проходы были завалены мешками с песком. Устроители праздника явно старались показать, как тяжела и мрачна «подземная» жизнь после ядерной катастрофы, что им, в общем, удалось.

Под занавес толпу журналистов завели в небольшую комнату, задраили двери, после чего что-то оглушительно грохнуло, имитируя взрыв. Где-то посыпалась штукатура, повалил едкий дым, тем временем невозмутимый голос из динамиков сообщил, что по Российской Федерации только что был нанесен ядерный удар. В этот момент на лицах некоторых наших коллег появился легкий отпечаток страха (вдруг и правда бабахнуло?), а стоящий неподалеку медик, работающий в бункере, вскользь заметил, что в его практике бывали случаи, когда особо впечатлительные люди после такого вот представления даже сознание теряли. Но уверил, что если кто из пишущей братии ненароком хлопнется в обморок, то он мигом приведет в чувство. Слава богу, обошлось без жертв, так что услуги эскулапа не понадобились.

Только после этого всю компанию отвели в холодную пресс-комнату, где сначала выступили разработчики игры, а потом слово взял и сам Дмитрий Глуховский. Под вечер журналистов усадили за компьютеры и консоли Xbox 360 и дали наконец опробовать «живую» версию «Метро 2033». Продолжительность демки составила около пяти часов, а разработчики заверили, что такой немаленький, в общем, кусок – лишь четверть полной игры.



По ходу игры мы встретим немало знакомых по книге героев. Причем со многими из них доведется сражаться плечом к плечу.



Не только PC

Кроме того что «Метро 2033» появится на компьютерах, она также выйдет и на консоли Xbox 360. Это, кстати, первый шутер, сделанный на просторах бывшего СССР, который появится на приставках. На презентации мы смогли оценить обе версии, и, надо сказать, консольный вариант смотрится немногим хуже PC-версии, хотя некоторые отличия есть. Например, физика явно проще, чем в компьютерном варианте, детализация и четкость текстур чуть ниже. Но, повторимся, в целом версии разнятся не столь уж сильно, так что адепты домашних игровых систем тоже смогут по-человечески прогуляться по разрушенному метрополитену.

КОГДА БРЕДЕШЬ ПО РАЗРУШЕННЫМ ВЕТКАМ МЕТРОПОЛИТЕНА, ВСМАТРИВАЕШЬСЯ В ТЕМНОТУ, СЛУШАЕШЬ ЖУТКОЕ РЫЧАНИЕ МОНСТРОВ, ПОСТОЯННО ОЖИДАЯ НАПАДЕНИЯ, СТАНОВИТСЯ, МЯГКО ГОВОРЯ, НЕ ПО СЕБЕ.

завидной участи, необходимо быстро долбить клавишу, отбиваясь от чудища ножом. Хотя, конечно, сцена эта постановочная; в обычном бою монстры просто дерутся и кусаются, а мы в них палим, стараясь держаться на почтительном расстоянии.

Вроде бы, путешествия по одинаковым туннелям метро и расстрел монстров должны быстро наскучить, но только не в нашем случае. Во-первых, конечно, снова стоит вспомнить о том, как скрупулезно здесь проработана каждая мелочь. Когда бредешь по разрушенным веткам метрополитена, всматриваешься в темноту, слушаешь жуткое рычание монстров, постоянно ожидая нападения, становится, мягко говоря, не по себе. Кошмаров уровня F.E.A.R тут, вроде бы, не предвидится, но нет-нет да и вздрогнешь, когда на тебя выпрыгивает очередной мутант.

Во-вторых, полностью погрузиться в мир «Метро-2033» помогают многие детали непосредственно игры. Например, здесь отсутствует привычная по другим шутерам информационная панель, а выяснить, сколько осталось патронов, можно только взглянув на обойму. Чтобы посмотреть карту, Артему придется доставать здоровенный планшет да еще и освещать пожелтевшие страницы зажигалкой, ибо в кромешной темноте мало что разглядишь. Еще один штрих – противогаз, который наш подопечный надевает, если вдруг надо выйти наружу или пройти места, наполненные ядовитым газом. Зарядив защитный фильтр, герой устанавливает на своих часах таймер – чтобы точно знать, когда устройство придет в негодность. Если парню не повезет, то экран начнет запотевать, покрываться изморозью, а под конец картинка размывается, а бедняга теряет сознание. Ну и, в-третьих, порой однообразные стычки оживляет появление боевиков из враждебных группировок. Люди весьма метко стреляют, ловко прячутся за укрытиями, умело уходят от пуль.

Правда, для любителей RPG, увы, хороших новостей нет. Герой не развивается, дополнительных заданий нет, да и реального выбора разработчики практически не предоставляют. Варианты в духе «прийти и перебить всех монстров или прокрасться мимо них, не привлекая внимания» понятное дело, не считаются. В таком положении вещей, кстати говоря, «виноват», скорее всего, зарубежный издатель игры – THQ. По словам разработчиков, они внесли довольно много поправок именно с подачи партнеров. Так, создатели очень не хотели торопить события в начале игры, сперва намереваясь познакомить новичков с миром «Метро 2033», ввести их в курс дела. Это может показаться удивительным, но по замыслу авторов, даже первая перестрелка должна была произойти не раньше чем через пару часов после старта. Западный же издатель посчитал это форменным издевательством над игроками, так что теперь стычки сопровождают нас едва ли не с первых кадров, а путешествия между станциями занимают сравнительно мало времени.

Один в темноте

К сожалению, демонстрация обрывается на самом интересном месте, но этих нескольких часов вполне хватило, чтобы «Метро 2033» успела надолго врезаться в память. Это, кстати, потом оценили все, кто был на «ИгроМире». На выставке уже каждый желающий мог самолично опробовать демоверсию, получив свою дозу эмоций.

Разработчики из 4A Games сделали, вроде бы, обычный экшн, но смогли создать удивительно живой, очень достоверный мир, так что по по духу «Метро 2033» больше всего похожа на великолепную BioShock. Разве что здесь нет простора для экспериментов с огнем или льдом. Вместе с тем, разработчики смогли сделать и отличного качества графику: тени причудливо пляшут на стенах (причем любую лампочку можно к чертям собачьим разбить), вспышки от выстрелов освещают мрачные туннели, персонажи плавно и очень естественно двигаются.

Конечно, минусы есть, и они заметны уже сейчас. Анимация монстров не слишком разнообразна, разрушаемость объектов оставляет желать лучшего, ну а иные туннели метро слишком уж похожи друг на друга. Но, если честно, обращаешь ли на это внимания во время игры? Ответ – нет. На редкость органичный, правдоподобный во всем вплоть до мелочей мирок, интересные схватки и пугающие знаковые декорации метрополитена – таким предстает «Метро 2033». Так стоит ли удивляться, что новинка проходится на ура?. Игра появится в продаже уже в марте 2010 года, и пока кажется, что этот проект вполне способен составить конкуренцию дорогим западным блокбастерам. Ждать осталось совсем недолго. **СИ**

Вверху: На станциях обитает много народу, причем массовка настолько грамотно расставлена, что кажется: эти люди живут здесь очень давно. Кстати, оказавшись в одном из подобных «оазисов», можно наведаться на рынок и купить припасы.



Знакомый путь

Сюжет игры, понятное дело, почти до запятой повторяет роман. В ней же практически все действие происходит в Московском метрополитене, где нашли убежище почти 70 тысяч человек, уцелевших после ядерного удара. История книги начинается спустя двадцать лет после катастрофы, когда население уже сократилось до полсотни тысяч. Знакомая всем московская подземка наполовину разрушена, многие станции отделены друг от друг и стали территорией враждебных мини-государств. На красной линии расположились коммунисты, «кольцевую» контролирует богатейшая группировка Ганза, есть даже Четвертый рейх, окопавшийся на станциях Тверская и Пушкинская, а также мифический Изумрудный город. Поверхность же непригодна для жизни, так что выходить на «свежий воздух» можно только в противогазе, да и то ненадолго: ведь жуткие монстры готовы сожрать кого угодно, а радиация убивает всего за пару часов. Главный герой книги Артем, который узнает о страшной угрозе со стороны тварей под названием «черные», вместе с новыми друзьями (они, кстати, будут и в игре) берется решить проблему и отправляется в долгое и опасное путешествие по разрушенному московскому метро.



ЭТО ИНТЕРЕСНО



КВЕНТИН БУДЕТ ДОВОЛЕН The Grinder целиком и полностью опирается на американские трэш-ужастики, расцвет которых пришелся на семидесятые годы прошлого века. Это те самые, где обвешанные оружием герои расправляются с ордами монстров, сюжет целиком умещается на афише, а основной статьей расходов является томатный сок. Из наиболее прославленных (и наиболее современных) картин хочется вспомнить «Живую мертвечину» Питера Джексона, «От заката до рассвета» Квентина Тарантино и Роберта Родригеса и недавнюю «Планету страха» того же Родригеса.

ХИТ?!



Сейчас в High Voltage обсуждают использование генератора случайных карт, подобного тому, что был в Hellgate London. При этом появление врагов планируется привязать к успехам игрока: чем лучше сражаетесь, тем сильнее раззадоривается игра.





ТЕКСТ
Дмитрий Карасев

The Grinder

Жители маленького городка прячутся по подвалам – стаи нечисти рыщут по улицам в поисках добычи. Но адские твари скоро сами станут добычей охотника на чудовищ. Целой команды охотников. Кем хотите стать именно вы? Стрелком? Ассасином? Священником? Выбирайте…

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii
Жанр:
shooter.first-person.
fantasy
Зарубежный издатель:
не объявлен
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
High Voltage Software
Количество игроков:
до 4
Дата выхода:
будет объявлена в 2010 году
Онлайн:
www.high-voltage.com/games.htm
Страна происхождения:
США

High Voltage Software – одни из тех немногих разработчиков, кто считает, что Wii способна на равных конкурировать с Xbox 360 и PlayStation 3, что возможности консоли не исчерпываются сборниками семейных мини-игр, а Wii-mote подходит для управления пистолетом куда лучше, чем обычные геймпады. Студия-ветеран, за 14 лет сделавшая два десятка видеоигр (от Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude до America's Army: True Soldiers), уже давно мечтает осчастливить всех владельцев Wii полноценным многопользовательским шутером. Первая попытка, The Conduit, оказалась… спорной. Теперь настал черед The Grinder – идеологического наследника Left 4 Dead, позаимствовавшего декорации у фильма «От заката до рассвета» и оснащенного революционной для железа Wii графикой.

При описании The Grinder разработчики предпочитают использовать фразы вроде «захватывающие перестрелки», «орды монстров» и «реки крови». Что в общем-то предельно точно описывает суть игры – нам предстоит отправиться в некий городок «Texac-style», который оказался буквально погребен под лавиной нечисти. В альтернативной реальности мира The Grinder чудища – дело привычное, но в этот раз происходит нечто из ряда вон: вампиры, оборотни и прочие твари действуют сообща, причем ведут себя так, словно кто-то направляет их невидимой рукой. Местные жители в панике, правительство готово накрыть селение бомбовым ударом, а некто неизвестный отправляет в самое пекло четверых наемников. Их задача – остановить вторжение и докопаться до причин прежде, чем с неба начнут сыпаться бомбы.

Выполнять задание можно в одиночку (управление остальными героями возьмет на себя AI), вдвоем (на разделенном экране) или в сетевой игре с участием до четырех человек. Представители High Voltage уверены, что море удовольствия мы получим в любом случае, но честно признают, что главная изюминка The Grinder именно в командной игре. Залог успешного прохождения каждого уровня – взаимодействие между игроками. А как тут не взаимодействовать? Монстры лезут из всех щелей, постоянно превосходят числом, и если хоть на секунду оставить спину товарища без присмотра, его сожрут в два счета, после чего уже вы пойдете в ход в качестве десерта.

«Представьте, что отряд прорывается через коридор. Двое бойцов расчищают

Квантовое клонирование

Игра построена на движке Quantum3, одно из главных преимуществ которого в том, что он позволяет разработчикам выпустить на экран настоящую прорву монстров (до 65 особей за раз, если верить High Voltage). Причем все чудища не обязаны походить друг на друга – в армии нежити не найти ни одного одинакового солдата. Достигается это довольно оригинальным способом: на игрока натравливается одна и та же модель, но каждый раз для нее задаются новые параметры. Меняются рост, цвет, длина шерсти… Разработчики заявляют, что подсмотрели этот способ в RPG, где новые монстры часто получаются путем «перекрашивания» старых.



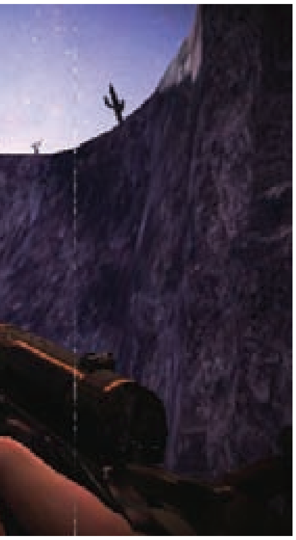
Справа: Декорации тоже можно использовать в бою: взорвал машину – сжег десяток упырей.

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? High Voltage делает командный шутер в декорациях фильма «От заката до рассвета». Нас ждут четыре героя с уникальными способностями, полчища упырей, обилие крови и передовая для Wii графика.

ЧЕГО БОИМСЯ? Того, что High Voltage Software решит проблему «интересного экшна» так же, как и в предыдущем проекте – просто спустив на игрока толпу нечисти, забыв при этом проработать миссии и сюжет.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Что на Wii появится свой собственный Left 4 Dead – с Диким Западом, вампирами и Квентином Тарантино. А также на многообещающий движок Quantum3, который обещает вывести графику в играх для Wii на новый уровень.



Вверху: За такой кадр всякий уважающий себя поклонник ужастиков должен быть готов продать душу, совесть и всю коллекцию шутеров в придачу.

Внизу: Пока не ясно, насколько активную роль в The Grinder сыграют местные жители. Этот полицейский, судя по всему, готов нам помочь.

путь впереди, один прикрывает тыл, еще один отстреливает упырей, запрыгивающих через проломы в крыше. И это только разминка», – нагоняют страху представители High Voltage. Динамики The Grinder, судя по всему, будет не занимать. Слева, справа – ад в миниатюре: пылающие дома, непрекращающаяся стрельба, орды нежити и литры крови без всякой скидки на «семейный» имидж Nintendo Wii. При этом выглядит действо так, что один только вид монстров заставляет внимательнее вслушаться в слова разработчиков. «Мы – первые, кто сумел использовать все ресурсы консоли», – гордо заявляют они, уверяя при этом, что ни о каких тормозах или лагах во время сетевой игры не может быть и речи.

Собственно, никакого особого разделения на мультиплеер и сингл не планируется – в любой момент одиночного прохождения может появиться товарищ и вселиться в одного из «свободных» героев. Само собой, каждый из четырех охотников наделен собственным видением мира и излюбленной тактикой. Гектор – бывалый наемник, специалист по большим пушкам, который из-за мерзкого характера рассорился со всеми работодателями и теперь вынужден браться за самые безнадежные задания. Док когда-то был его коллегой, но затем обнаружил в себе зачатки совести и решил в связи с этим стать врачом. Мико – девушка-ниндзя из Японии, буквально помешанная на поединках и желающая проверить свои силы в схватке с настоящим вервольфом. Наконец, ЭйДжей – охотница на нечисть, вся семья которой была убита неким существом, называемым Слэшер, по слухам, одним из сильнейших монстров в мире. Ее мотив не нуждается в дополнительных объяснениях.

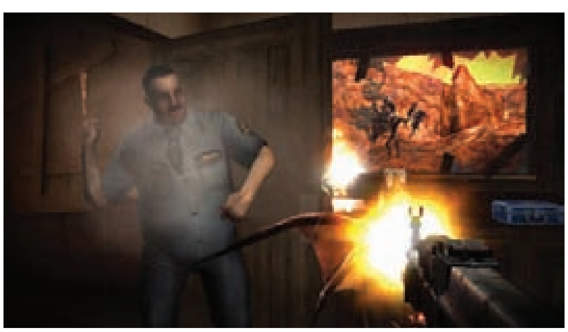


Чем больше пушка, тем выше шансы, что пуля пройдет насквозь, ранив сразу несколько врагов.

У каждого героя есть свое фирменное оружие – например, Док может сложить из двух палок крест, отпугивающий нечисть, а Мико предпочитает рубить врага в капусту при помощи пары самурайских мечей. Разработчики вообще неровно дышат к оружию и обещают дать игрокам целый арсенал – от армейских кольтов до АК-47. Помимо реальных образцов, в The Grinder стоит ожидать немало выдуманных самими авторами средств уничтожения, причем особую страсть создатели питают к холодному оружию. И это неудивительно, учитывая, что в The Grinder заявлена поддержка устройства Wii Motion Plus, которое делает контроллер заметно более чувствительным и выводит рукопашные поединки на совершенно новый уровень.

Сами монстры, кстати, не намерены оставаться безответными мишенями. В полном соответствии с постулатом о многоликости зла High Voltage предлагает целую коллекцию разнообразных противников. Упыри – пушечное мясо. Они дохнут от одного выстрела, но лезут на стрелка в невероятных количествах. Вервольфы – товар штучный, чтобы победить одного, нужно еще ухитриться загнать его в угол, а при его скорости уже одно только это – задачка непростая и потребует слаженных командных действий. К участию в параде также заявлены живучие зомби, гигантские червяки, выпрыгивающие из-под земли, и всевозможная прочая нечисть. При этом чудища, как уже было сказано, и сами не прочь воспользоваться преимуществом совместных действий, постараются окружить игроков, отсечь одиночку от группы, напасть с тыла… «В общем, скучать не придется», – подытоживают в High Voltage.

На это остается только покивать и пробормотать под нос что-нибудь вроде «поживем – увидим». Неоднозначный The Conduit в свое время получил более-менее приличные оценки именно благодаря мультиплееру, да и графически был весьма хорош, поэтому в обещания High Voltage верится легко. Качественное развитие идей Left 4 Dead – это интересно уже само по себе, а если еще и на Wii, то наблюдать за ходом эксперимента интересно вдвойне. Собственно, только ждать и наблюдать нам и остается – официальная дата выпуска игры все еще не названа. Насколько верно в High Voltage оценили потенциал Wii и собственные силы? Хорошо, если ответ не заставит себя долго ждать. **СИ**





Чего-чего, а крови The Grinder не занимать.

Источники вдохновения

В High Voltage не скрывают, что вся игра построена на цитатах из культовых американских ужастиков. Попробуем разобраться, откуда в The Grinder пробрались те или иные моменты.

«Рассвет мертвецов» (1978) – одна из первых картин, раскрывающих тему массового нашествия нечисти на мирный город. То же мы видим и в The Grinder: пока игрок прокладывает дорогу сквозь толпы врагов, гражданское население занято своими проблемами.

«От заката до рассвета» (1996) – пустыня, городок на отшибе цивилизации, полчища безобразных вампиров – понятно, откуда взят антураж The Grinder. Образы циничного стрелка и доброго священника с самодельным крестом наперевес подтверждают догадку.

«Американский оборотень в Лондоне» (1981) – а вот и вервольф, огромное, невероятно быстрое существо, наполовину человек, наполовину зверь. Не забудьте посмотреть также относительно современных «Псов-воинов».

«Дрожь земли» (1989) – гигантские черви, обитающие под землей, очевидно, позаимствованы отсюда. В фильме, кстати, немало хлопот героям доставили шныряющие по земле личинки этих тварей – интересно, появятся ли они в игре?

ЭТО ИНТЕРЕСНО

ВЗГЛЯД НАЗАД Предшественницей Sonic & Sega All-Stars Racing стала игра все от той же студии Sumo Digital, в которой Соник и его друзья играли в теннис. Корты там представляли собой тематические локации, оформленные в стилистике популярных сериалов от Sega. Большое количество мини-игр создали ложное ощущение того, что наслаждаться покупкой можно бесконечно долго, однако общее однообразие и отсутствие действительно приятных бонусов и призов за победы в соревнованиях это впечатление быстро развеивали.

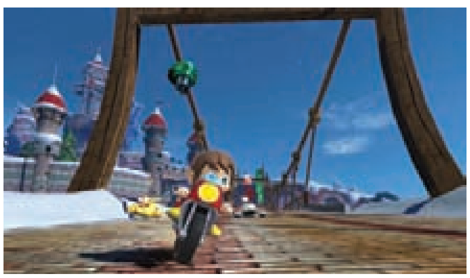
ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, PlayStation 3, Xbox 360, Wii, Nintendo DS
Жанр:
racing.special
Зарубежный издатель:
Sega
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
Sumo Digital
Количество игроков:
до 4
Дата выхода:
I квартал 2010 (Европа)
Онлайн:
www.sega.com/sonicracing
Страна происхождения:
Великобритания



Вверху: По традиции версии для Xbox 360 и PS3 выглядят ощутимо лучше. Вариант для Wii предложит уникальное управление, впрочем, рискнем предположить, не больно удобное.

Внизу: Почему на скриншотах нет Улалы? Разве можно выпускать игру с персонажами Sega и без Улалы? Не на все вопросы геймеров своевременно приходит ответ.



Sonic & Sega All-Stars Racing

ЧТО ЗНАЕМ? Соник, по всей вероятности, не скоро вновь забегает по двухмерным лугам. А после проведенных совместно с Марио Олимпийских игр кумир миллионов и вовсе пешком бегать отказывается: если раньше ему достаточно было пары секунд для разгона и молниеносного забега по красочным уровням, то сегодня синий еж отдает предпочтение небольшим машинкам – картам. Или мотоциклам. Или даже кукурузникам. В общем, любым транспортным средствам, подходящим для участия в опасных гоночных заездах.
Sonic & Sega All-Stars Racing неслучайно напоминает Mario Kart или какую-нибудь Crash Team Racing – жанр аркадных гонок с участием всех-всех-всех героев популярных вселенных за долгие годы своего существования практически не менялся, что сделало большинство его представителей как две капли воды похожими друг на друга. Впрочем, в случае с Соником речь идет все же о гонках, где требуется знать тонкости управления, хитрости вождения на местности определенного типа и прочие мелочи. К умению закидать противника бомбами, столкнуть его с трассы, подкинуть под колеса банановую кожуру часто обращаться не придется, зато появится необходимость использовать особые таланты, уникальные для каждого из двадцати персонажей. Список действующих лиц, кстати, еще окончательно не подтвержден. Смотрите видео из предварительной версии на нашем DVD.

ЧЕГО БОИМСЯ? Слабой графики в версии для Wii, однообразного геймплея, повторения истории с Sega Superstars Tennis, где мини-игры были интереснее самого тенниса.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На многообразие многопользовательских режимов, на то, что в игре появится много любимых героев, на скачиваемый контент, свой для каждой платформы.

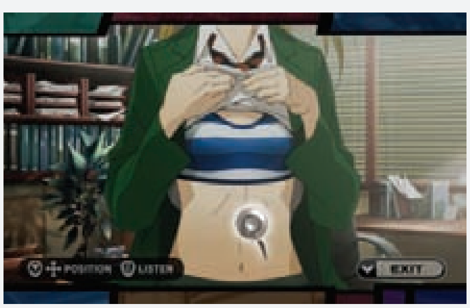
ЭТО ИНТЕРЕСНО

КОМПАНИЯ Atlus сегодня известна уже не только благодаря легендарному сериалу Shin Megami Tensei. Напротив, все чаще встречаются ассоциации с Etrian Odyssey и Trauma Center или другими сравнительно новыми сериалами, пользующимися большим успехом на Западе. Как это ни печально, но у Atlus до сих пор нет официального европейского представителя, из-за чего ее игры в Старом Свете выпускаются с задержкой в полгода, а то и в целый год.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

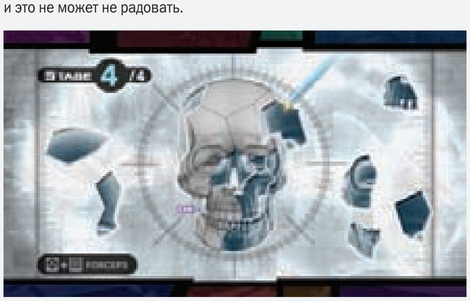
ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii
Жанр:
special.mini-games.surgeon_simulation
Зарубежный издатель:
Atlus USA
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Atlus
Количество игроков:
1
Дата выхода:
I квартал 2010 года
Онлайн:
www.atlus.com/traumateam
Страна происхождения:
Япония



Вверху: Поставить правильный диагноз – самое важное. К счастью, всегда можно загрузить сейв и все исправить, если пациент вдруг умер на операционном столе.

Внизу: Графика хорошеет с каждым новым выпуском, и это не может не радовать.



Trauma Team

ЧТО ЗНАЕМ? Благодаря сериалу Trauma Center компания Atlus отметилась сразу на двух платформах Nintendo – Wii и DS. Концепция везде общая: от лица обычного хирурга игроки проводят одну операцию за другой, позднее открывают в себе таинственные способности и в итоге спасают город и страну от угрозы терроризма, изобретающего все новое и новое биологическое оружие. На Wii, однако, сериал развивается активнее, что можно легко объяснить – графика милее, управление со временем стало удобнее, геймеры довольны. В Trauma Team, пятом по счету выпуске, спасением жизней будет заниматься целая команда специалистов, которых не страшит ни новый вирус, ни неизвестные науке заболевания, ни уж тем более удивительная способность главного героя останавливать ход времени. Благодаря такой системе разработчики смогли представить новые виды процедур и операций, расширить набор инструментов и сделать игровые задания куда как более интересными и разнообразными. В частности, особое внимание почему-то уделяется эндоскопии. За изучение пищеварительного тракта путем введения в пищевод специальной трубки с камерой на конце отвечает воспитанная в богатой семье девушка Томоэ Татибана. Роль главного хирурга же на этот раз досталась преступнику, приговоренному к тюремному заключению. Кто позволил ему примерить больничный халат и чем это закончится, мы узнаем лишь весной 2010 года.

ЧЕГО БОИМСЯ? Однообразия заданий, необходимости заново привыкать к управлению, задержки выпуска европейской версии.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На симпатичную графику, интересный сюжет, необычных персонажей и новые виды операций.

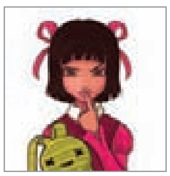


Реклама
Телефон:
(495) 780-8825
www.gamepost.ru
GAMEPOST
Все цены действительны на момент публикации рекламы
Nintendo Wii
PlayStation 2 Slim
Xbox 360 Pro (60 Gb)
НЕ СКУЧАЙ!
ДОМА И
В ДОРОГЕ
ИГРАЙ!
PlayStation 3 (80Gb)
Sony PSP Slim
Base Pack Black (PSP-3008/Rus)
Принимаем заказы через Интернет и по телефону
Возможность доставки в день заказа
Огромный выбор компьютерных и видеоигр
Resistance 2 1200 р.
Little Big Planet 1200 р.
Naruto Ultimate Ninja Storm 1850 р.
Ninja Gaiden Sigma 2 2000 р.
Mortal Kombat vs. DC Universe 1600 р.
Batman: Arkham Asylum 2100 р.
Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena 1350 р.
Eternal Sonata 2200 р.
Tekken 6 (русская версия) 2100 р.
Killzone 2 1200 р.
Resident Evil 5 1800 р.
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots 1500 р.
Assassin's Creed II (русская версия) 2600 р.
UIFC 2009 Undisputed 1950 р.
Afro Samurai 1650 р.
Cross Edge 1950 р.
Infamous: Дурная репутация (русская версия) 1250 р.
Prototype 2000 р.

Аналитика

Игровая индустрия глазами наших экспертов





Наталья Одинцова

Microsoft зарегистрировала новый патент на внешний вид пользовательских аватаров в Xbox Live. Согласно документу, стилизованных человечков попытаются подогнать под «физические параметры пользователя», чтобы они более точно отображали облик их владельца. Речь, судя по всему, идет не о новом наборе опций, а о том, что геймеров действительно будут как-то измерять, и самым логичным оборудованием для этого мне видится Natal. Вот только вопрос, захочется ли многим и впрямь выглядеть в виртуальном мире так же, как в реальном.

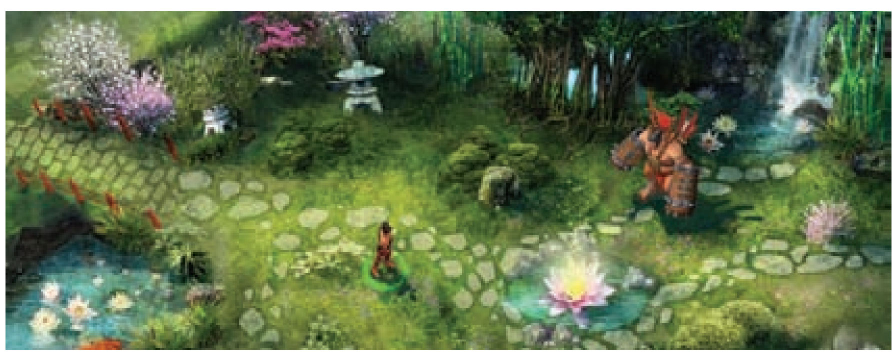
Хит-парад Великобритании

1	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision
2	Wii Sports Resort	Nintendo
3	Assassin's Creed II	Ubisoft
4	Wii Fit Plus	Nintendo
5	FIFA 10	Electronic Arts
6	New Super Mario Bros. Wii	Nintendo
7	Mario & Sonic at the Olympic Winter Games	Sega
8	Just Dance	Ubisoft
9	Forza Motorsport 3	Microsoft
10	Mario Kart Wii	Nintendo

Хит-парад Японии

1	New Super Mario Bros. Wii	Nintendo	Wii
2	Phantasy Star Portable 2	Sega	PSP
3	Mobile Suit Gundam: Gundam vs. Gundam NEXT PLUS	Namco Bandai	PSP
4	Sengoku Musou 3	Koei	Wii
5	Layton Kyouju to Majin no Fue	Level 5	DS
6	Tomodachi Collection	Nintendo	DS
7	Pokemon Heart Gold / Soul Silver	Nintendo	DS
8	PokePark Wii: Pikachu no Daibouken	Nintendo	Wii
9	Assassin's Creed II	Ubisoft	PS3
10	Wii Fit Plus	Nintendo	Wii

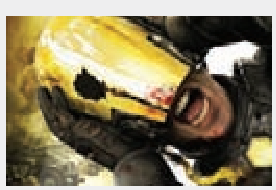




События прошлых лет

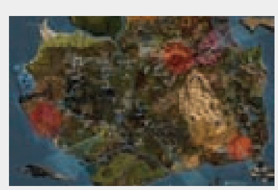
Год назад

После провала игры Haze закрывается студия-разработчик Free Radical Design, а Sony объявляет, что третья серия God of War станет последней.



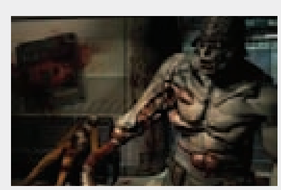
Пять лет назад

В MMORPG Project Entropia бизнесмен из Австралии купил остров за $26.5 тыс., а Digital Illusions заявляет, что никогда не будет работать на EA.



Семь лет назад

Square показывает Final Fantasy XI, Blizzard начинает бета-тест Warcraft III, а компания Id Software объявляет, что готов движок для DOOM III.







КОНСТАНТИН ГОВОРУН

Цифровая дистрибуция

Возможно, вас уже задолбали авторские колонки по мотивам постов в ЖЖ. Если это так, пишите, пожалуйста, в обратную связь и ругайте от всей души! Пока же – одна свежая история, основанная на реальных событиях.

Однажды вечером в четверг Константин «Wren» Говорун забрел на сайт, где продаются японские хентайные игры, бережно переведенные на американский английский. Похихикал над описанием X-Change 2. Ведь несколько лет назад «Акелла» прислала лично будущему главному редактору «СИ» русскую локализованную копию – было смешно и приятно. Посмотрел трейлер X-Change 3, впечатлился, пообещал когда-нибудь купить. Потом, под настроение.

И тут Константин «Wren» Говорун увидел, что у некоторых игр есть пункт buy downloadable version. Стоят столько же, сколько дисковые релизы, зато доставка бесплатна!

– Это же шанс приобщиться к модному тренду покупки цифровых копий в онлайне! – подумал он, немедленно кликнул на первую понравившуюся игру и ввел данные кредитки.

Сайт довольно похрюкал.

– Спасибо за платеж. Ваша игра сейчас готовится к закачке нашими старательными сотрудниками. Правда, они живут в Японии, а работают – и вовсе по времени тихоокеанского побережья США, так что придется немного подождать.

Константин «Wren» Говорун расстроился. Играть хотелось сейчас. В пятницу вечером не до компьютера, на выходных – тем более, а там и сдача номера не за горами. Но сайт был безжалостен.

– Готовится к закачке, gomenasai. Ждите, kudasai.

Ждать пришлось долго. Через пять дней в статусе заказа все еще маячило: «Готовится к закачке». Константин «Wren» Говорун усилием воли привел себя в ярость и написал злое письмо на триста знаков в службу поддержки. Это сработало: искомый линк был все же прислан вместе с тысячей знаков извинений. Увы, предложенный архив на скорости 20 килобайт в секунду качался возмутительно долго, и знакомство с игрой пришлось отложить еще на сутки.

– Наверное, нас много, а сайт один, – решил главный редактор. – И игра популярная и хорошая. Да и ребятам так сложно – жить в Японии, а работать по времени тихоокеанского побережья США!

Утром игра запустилась, но язвительно сообщила:

– У тебя серьезные проблемы с ADPCM, парень! Поэтому музыку я проигрывать буду, а звуковые эффекты – нет. Придется обойтись без разговоров с кавайными японскими девочками и трахать их молча.

– Да как же без разговоров с настоящими живыми носителями языка? Ведь я же так хочу потренировать навыки аудирования, – подумал Константин «Wren» Говорун. – Сейчас же я решу эту пустяковую проблему!

Система помощи игры предложила выключить кодек ADPCM, включить его и посмотреть, что получится. Не сработало.

– Ага! О беде со звуком разработчики знают, но что-то скрывают, – эта мысль отправила искать правду в глубинах Интернета.

С первой попытки Google дал ссылку на нужный пост. Но в закрытом разделе китайско-английского форума. Зарегистрируйся и месяц общайся в секции для новичков в надежде на то, что тебя допустят до остальных.

– Нет-нет, я не могу ждать так долго! – расстроился Константин «Wren» Говорун.

Со второй дело пошло лучше. Знатоками другого форума проблема была задокументирована как «беда с играми от G-Collections».

– Кодек ADPCM надо удалить и поставить заново. Или вовсе – поставить, потому что по умолчанию он не факт что есть. Но этого мало, – рассказали предыдущие страдальцы.

– Игры от G-Collections требуют установки кодека ADPCM времен Windows 98 или более раннего, причем непременно версии с языком American English, – с удивлением прочитал Константин «Wren» Говорун. – Да где ж я возьму такой?

– А, например, на диске с драйверами от звуковой карты 2001 года выпуска, – предложил один из форумчан. – Или где-нибудь в Интернете. Правда, сейчас все ссылки ведут на кодек под Windows Mobile... Или платный файлохостинг со стоимостью скачки $29.99... Но найти можно.

К счастью, Google опять проявил себя в лучшем свете и быстро выдал работающие бесплатные линки. Windows XP кодек переварила. Игра оказалась хорошая. С живой великояпонской речью, бережно переведенной на американский английский. Так вселенское зло сдалось и перестало чинить неудобства главному редактору.

– Что ж, цифровую дистрибуцию я победил, – похвалил себя Константин «Wren» Говорун и пошел спать. **СИ**



СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК, ВЛАДИСЛАВ ГОЛДАКОВСКИЙ





Игра – искусство будущего

В недавнем интервью босс EA Джон Риччительло упомянул, что мировая аудитория видеоигр перевалила за миллиард, и больше интерактивные развлечения нельзя считать чем-то нишевым. Он не стесняется сравнивать видеоигры с искусством, но насколько его сравнения уместны?

Очень показательно, что Риччительло неустанно говорит об инновациях, но на деле нововведения в играх от EA сводятся лишь к геймплею, в то время как идейное их наполнение остается пустым. Ведь что характерно для искусства? Отражение в произведении того, каким автор видит мир, в котором живет; того, какие проблемы для него актуальны. Игры в массе своей не могут этим похвастаться. Взять сериал Half-Life, например. При всей его иммерсивности и проработанности он не несет идей, актуальных для сегодняшнего человека. Разработчики придумывают вымышленные миры, которые ценны лишь внутри себя – и именно это не дает играм приблизиться по художественной ценности к шедеврам мирового искусства. В итоге они играют роль детективов от литературы (или порнографии от кино, если так будет угодно) – всего лишь развлечений, не несущих в себе ничего большего.

Тем не менее есть исключения. В некоторых играх все-таки можно видеть отражение проблем современности. Достаточно известный пример этого – BioShock. Он не только показывает нам погибшую утопию, но и подчеркивает причины, по которым мечта Эндрю Райана потерпела крах – провозглашение приоритета свободы над всем остальным, что в итоге привело к утрате населением подводного города всего человеческого.

Многие, несомненно, вспомнят сериал Metal Gear Solid, и не зря. Первая часть MGS во многом стала «Матрицей» от видеоигр: впервые качественный зрелищный блокбастер помимо перестрелок и крутых боссов смог похвастаться идейным содержанием, пусть и не первой свежести. Подобно тому как в «Матрице» нашла отражение идея нереальности окружающего мира, которая вдохновляла писателей-фантастов с 60-х годов, в MGS можно видеть мысль отказа человечества от оружия, витавшую в воздухе со времени холодной войны. В сиквелах были затронуты идеи глобального информационного контроля (классические для киберпанка), взаимодействия человека и государства (которые можно наблюдать еще у писателей Нового времени и начала XX века (у Кафки, например) и войны как мирообразующего элемента (что было хорошо раскрыто Оруэллом). Да, только лишь «затронуты», ведь должного развития поднятые темы так и не получили. Такой подход достаточно характерен для современных игр, но даже поверхностное упоминание – уже заметный шаг вперед по сравнению с абсолютно пустым большинством.

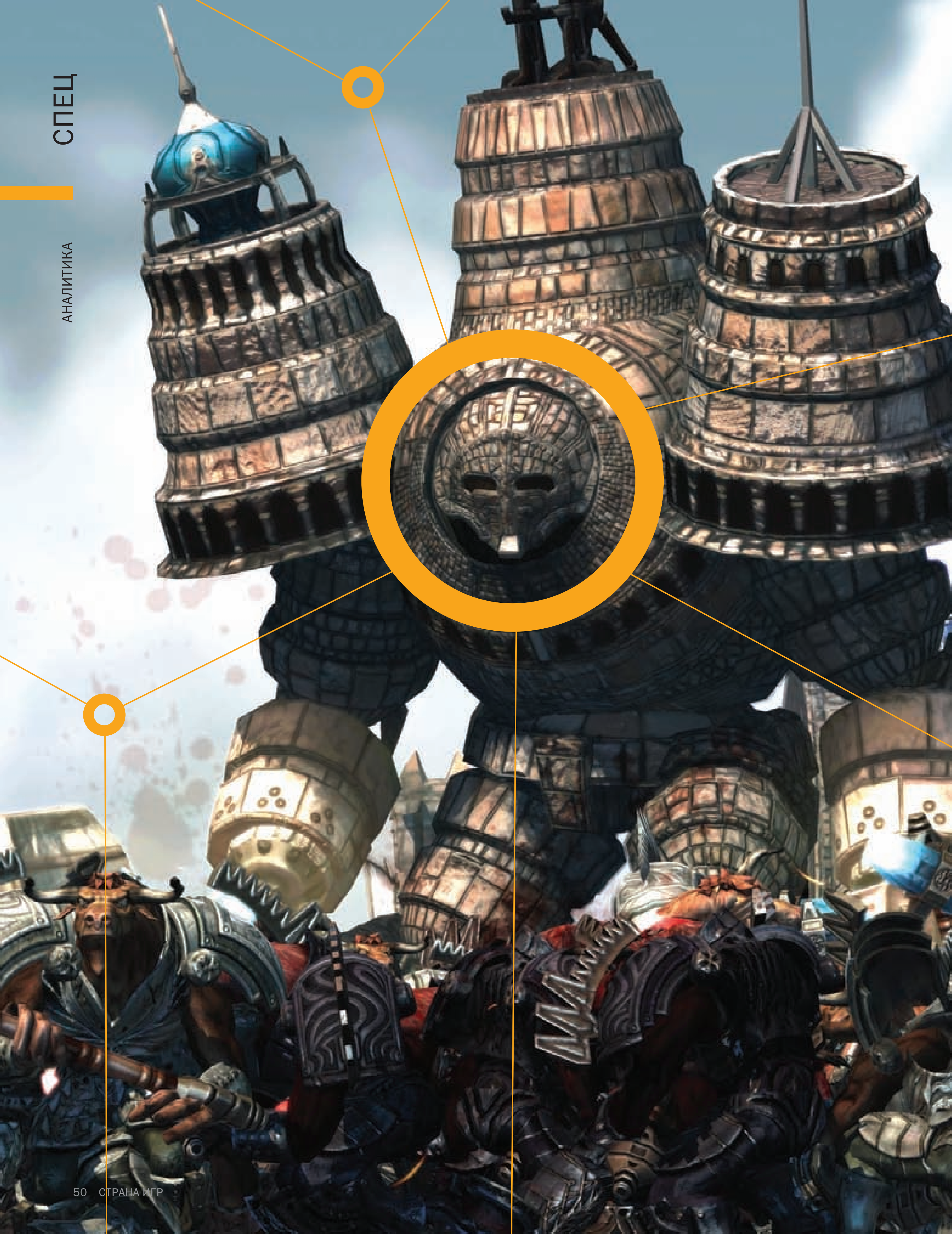
В качестве примера следующей ступени можно привести The World Ends With You. В центре сюжета – человек замкнутый, изолированный от общества – крайне актуальный для современности типаж, не так ли? Но в отличие от большинства мэйнстримовых продуктов, пропагандирующих вхождение одиночек в социум, TWEWY предлагает иное – взаимодействие с другими полноценными личностями, с конкретными людьми. И собственное совершенствование – дающее право победить и получить второй шанс на жизнь – возможно исключительно в рамках подобного взаимодействия. Эта идея является основополагающей в сюжете, и значительная часть игры посвящена ее раскрытию.

Некоторые разработчики изначально стремятся приблизить свои игры к произведениям искусства: Tale of Tales, например, или Ice-Pick Lodge. В таких играх, как «Тургор» и The Path, применяется язык метафор как в геймплее, так и в сюжетном повествовании, а «Мор. Утопия» ставит перед игроком мировоззренческие вопросы.

Однако в целом у нас все еще нет достаточных оснований для того, чтобы объявить сегодняшние видеоигры полноправным представителем современного искусства. Одной из причин является тот факт, что в большинстве из них геймплей и сюжет идут совершенно разными путями, нарушая необходимое единство формы и содержания. Особенно сильно это заметно в JRPG.

В недалеком будущем играм предстоит повторить путь, пройденный кинематографом. Они должны стать целостными продуктами, обладающими точной синергией всех составляющих, где каждый элемент будет работать на достижение поставленной задачи, будь то раскрытие той или иной проблемы или оказание на игрока некоего эмоционального воздействия.

Впрочем, это тема для совсем другого разговора. **СИ**



DEFENSE OF THE ANCIENTS

ОТ КАРТЫ К ЖАНРУ



ТЕКСТ

Сергей Гоцман

Создание чего-то нового – это всегда риск. В бизнесе не любят риска, а игры – это тоже бизнес. Нежели пытаться изобрести новую концепцию, куда безопаснее улучшить старую, уже доказавшую свою жизнеспособность на рынке. Именно поэтому один из самых интересных и любимых в онлайне игровых жанров, число адептов которого насчитывает несколько миллионов по всему миру, был рожден благодаря любителям-мододелам.



Но мы забегаем вперед. Все началось со StarCraft – мощный по тем временам редактор позволял создавать не только обычные карты, но и полноценные сценарии с измененными внутриигровыми параметрами и заранее прописанным с помощью скриптов поведением юнитов. Одним из таких сценариев или, как их еще называли, custom-карт был Aeon of Strife.
Суть ее такова: две базы терран соединены между собой узкими проходами-ущельями. Связующих троп, как и бараков на каждой базе, три. С постоянной периодичностью с обеих баз выбегают навстречу друг другу не поддающиеся контролю группы юнитов, чтобы сразиться друг с другом в центре проходов. Игрок, управляя поначалу лишь одним юнитом, может помочь своим войскам одолеть чужие, а на вырученные минералы построить армию, которая в отличие от постоянно появляющихся за просто так войск уже поддается его контролю. Итоговая цель проста как две копейки – снести главное здание на базе противника, сохранив при этом свой командный центр. AoS считалась в первую очередь командной картой – коридоров три, поэтому, чтобы полноценно в нее играть, нужно как минимум по три игрока за каждую команду.

Потом была Warcraft 3 и ее «коридорные» карты: 3 Corridors и 7 Corridors. Суть коридорных карт была той же, что и в Aeon of Strife, с поправкой на особенности игровой механики Warcraft 3 – в последней были реализованы ролевые элементы. Выбрав одного из нескольких доступных юнитов-героев, игроки отныне управляют только ими и в отличие от Aeon of Strife вырученные деньги тратят не на армию, а на развитие героя, покупая тому экипировку в доступном на каждой базе магазине. Такие карты очень нравились геймерам, так как позволяли сыграть в другую Warcraft 3 – не стратегию, а скорее ролевую игру, менее сложную и более… личную. Ведь герои – фактическое воплощение игрока в этом постоянно кипящем котле войны. По ощущениям и концепции DotA близка к командным PvP-баталиям в онлайновых RPG, где важно не только то, насколько хорошо вы умеете играть, но и то, как все участники команды умеют взаимодействовать друг с другом.

DotA как карта

В 2003 году парень под ником Eul выпустил новую карту для Warcraft 3 – она называлась Defense of the Ancients или сокращенно DotA. Будучи логическим продолжением «трех коридоров», DotA имела множество собственных отличительных черт – линии, соединяющие обе «базы,» не были сплошными, что открывало довольно большой простор для тактических маневров, а помимо стандартных бегущих от своей до чужой базы юнитов обеих фракций в лесах прятались и нейтральные монстры, на которых также можно прокачиваться. DotA имела широкий набор героев, неплохой баланс, свой набор геройской экипировки, доступной через магазин. Некоторое время Eul развивал свою карту, но когда вышла The Frozen Throne (аддон к Warcraft 3), он, вместо того чтобы перенести DotA в новую версию игры, решил прекратить



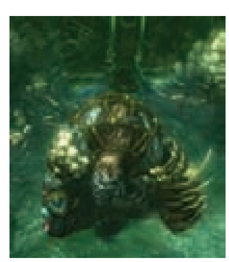
Вверху: В последнее время количество игроков в DotA уменьшилось – в основном, из-за появления достаточно удачных новинок. Но мод все равно остается очень популярным.

СТРАСТИ ПО ЖАНРУ

Начиная с «трех коридоров», карты такого типа в Warcraft 3 называли AoS-type – в честь Aeon of Strife для StarCraft. Потом в той же Warcraft 3 прижился другой термин, tower push, потому что игрок, помогая своим юнитам, как бы проталкивает их по линии через вышки к вражеской базе. С появлением самостоятельных разработок их стали именовать DotA-style (играми в стиле DotA) или же просто клонами «Доты». Сотрудники Riot Games, авторы League of Legends, предложили свое определение жанра: multiplayer online battle-arena. На наш взгляд, словосочетание role-playing strategy, или ролевые стратегические игры, как-то лучше отражает суть происходящего на мониторе.



Вверху: Великое начало – карта Aeon of Strife для StarCraft. Минералы здесь не добывают из-под земли, а зарабатывают в бою.





Внизу: Одна из идей Guinsoo, воплощенных в DotA Allstars, стал огромный босс, Roshan (слева). В HoN и LoL есть свои аналоги Рошана – это Kongor (по центру) и Baron Nashor (справа). Преемственность, знаете ли…



Редактор карт в Warcraft 3 по сей день один из самых мощных инструментов, поставляющихся вместе с компьютерной игрой. Не будь его, не появилась бы на свет не только DotA, но и еще один всенародно любимый жанр – Tower Defense. В Warcraft 3: The Frozen Throne есть два секретных уровня, выполненные в стиле Tower Defense и AoS-type, – Blizzard сделала реверанс сторонникам обеих концепций.
Кстати, обязательно посмотрите на нашем сайте ролик о редакторе карт для StarCraft 2 с Blizzcon 2009. Просто дух захватывает, как представишь себе, что навают моддеры, получив такой роскошный инструментарий.

ее поддерживать и открыть исходный код DotA для всех желающих.

DotA уже тогда была популярной среди варкрафтеров, и когда Eul отказался продолжать ее развитие, появилось множество модификаций карты от сторонних картоделов: DotA Rumble, DotA Danites Hell, DotA Multimode, DotA FightClub, DotA: Darkness Falls. В основном они отличались не контентом (хотя в некоторых модификациях не без этого), а измененным балансом героев, вещей и умений. Но самой популярной стала версия DotA Allstars, автором которой был Steve «Guinsoo» Feak. По признанию Стива, он взялся за создание Allstars потому, что большинство представленных на тот момент модификаций DotA кишели багами и имели сомнительный баланс, а ему хотелось сделать такую, в которую можно было просто и без напряга играть со своими друзьями.

DotA Allstars стала наиболее популярной модификацией оригинальной «Доты» – настолько популярной, что теперь, когда говорят о DotA, подразумевают именно Allstars. Карта быстро и активно развивалась, и в октябре 2004 года другой Стив (Steve «Pendragon» Mescon) запустил «официальный сайт DotA-сообщества» – dota-allstars.com.

DotA как мод

Появление сайта стало определенной вехой в развитии DotA. К ней начали относиться не как к custom-карте для Warcraft 3, а как к полноценной модификации. Более того, игроки наконец-то осознали, что они отдельное от прочих варкрафтеров сообщество. Guinsoo сместил акценты в игровом процессе (стало важнее не помогать своим юнитам, а уничтожать вражеских), придумал «систему рецептов», при которой удавалось из нескольких предметов составить один более мощный, а также добавил в DotA озвучку из Unreal Tournament – теперь и без того яростные схватки шли под «аккомпанемент» знакомого комментатора из UT. Автор постоянно добавлял в мод новых героев, но вскоре ему стало тесно в рамках мира Warcraft, и в ход пошли персонажи аниме, древнегреческие боги и, конечно же, персонажи фэнтезийных романов. Именно тогда к DotA пришла настоящая популярность, в нее стали играть даже люди, далекие от «Варкрафта» и стратегий, но ценящие командный дух, без которого невозможно было достичь победы, и привлеченные быстрыми, жесткими схватками, построенными на микроконтроле над персонажем. DotA стали называть «контрстрайком для любителей стратегий», а в некоторых странах Юго-Восточной Азии она оказалась популярнее самой CS.

В октябре 2006 года шведский диджей Basshunter выпустил песню «Vi sitter i Ventrilo och spelar DotA» (почти дословно: «мы сидим в Ventrilo и играем в DotA»), которая покорила игроков DotA – их уже были миллионы. До сих пор DotA частенько оказывается одной из дисциплин на официальных игровых мероприятиях, в том числе на Blizzcon, и на киберспортивных соревнованиях: Asian World Cyber Games, Cyberathlete Amateur League,



Вверху: IceFrog утверждает, что судя по количеству скачиваний с сайта getdota.com, в DotA играют, как минимум, восемь миллионов человек. Мало того, неизвестно, сколько народу получает обновления не с официального сайта, а от друзей или из местных локальных сетей.

CyberEvolution League, Electronic Sports World Cup. Единственный мод, который удостаивался такой чести, – Counter-Strike, но последний поддерживался разработчиком оригинальной игры, тогда как DotA подобной поддержки была лишена.

В один прекрасный день Guinsoo наскучили модификации, и в 2007 году он передал опеку над DotA другому разработчику, ставшему известным всему миру под ником IceFrog. Говорят, его зовут Джереми. Ходят слухи, будто он живет в Бостоне, а учится в UCLA (University of California, Los Angeles). Почти факт, что ему 25 лет, иногда он играет в DotA с простыми смертными, а Tauren Chieftain – его любимый персонаж из Warcraft 3. Этот самый скрытный из всех разработчиков DotA категорически отказывается давать интервью комулибо, но очень трепетно относится к письмам с отзывами о DotA, прислушивается к тому, что говорят игроки на форумах, и черпает новые идеи в «народном творчестве». В 2008 году в связи с «конфликтом интересов» объявил, что бойкотирует сайт dota-allstars.com и отныне новые версии карты будут появляться на getdota.com или в его личном блоге. IceFrog занимается DotA и по сей день – постоянно что-то меняя, добавляя или улучшая в моде. Под его чутким руководством количество героев в «Доте» медленно, но верно приближается к сотне.

DotA как жанр

В январе 2008 года компания Gas Powered Games объявила о разработке Demigod – первой игры, как его потом назовут, жанра DotA. Несколько позже, в октябре 2008 года, прозвучал анонс League of Legends – игры, созданием которой занимался сам Guinsoo. Через некоторое время к разработке присоединился и Steve «Pendragon» Mescon. Не исключено, что причины разлада между IceFrog и администрацией dota-allstars.com следует искать именно в этом, ведь после того как Pendragon влился в Riot Games, форумы dota-allstars.com стали площадкой для активного продвижения League of Legends среди «дотеров».

В апреле 2009 года Demigod вышла, была очень тепло встречена критиками и… благополучно предана забвению. (Размышления автора о Demigod вы найдете чуть ниже.)

Прошлым летом появились первые сведения о Bloodline Champions. Чуть позже по интернету поползли слухи о Heroes of Newerth – четвертый по счету клон делала S2 Games, взяв за основу движок и вселенную своей многопользовательской экшн-стратегической серии Savage. Когда и HoN, и LoL дошли до закрытого бета-теста, всем стало ясно, что на этом поле развернется нешуточная борьба: Nival Network объявила о разработке Prime World – русского ответа всем «дотам» мира, а в октябре 2009 года IceFrog заключил контракт с Valve и начал разработку новой игры (вот сюрприз так сюрприз!) в «стиле DotA». Прямо перед самой сдачей материала в Сеть просочились сведения о бета-тесте корейской MMO Lands of Chaos Online – очевидцы утверждают, что это никакая не MMORPG, а скорее помесь MMORPG с DotA.


Картинка-загрузчик карты часто обновляется – их рисуют и присылают разработчику фанаты мода.


Слева: Герой первого уровня мгновенно возрождается на базе. Потеряв в бою героя 25-го уровня, придется прождать полторы минуты просто наблюдая за игрой покуда тот возродится, либо «выкупить» его у смерти за довольно внушительную сумму золотых.


Вверху: Трек Basshunter занял шестое место в Swedish Singles Chart и второе в Finland Singles Chart. На песню был выпущен клип, а через некоторое время – еще один, но сделанный уже более профессионально.

Итого имеется восемь «Дот»: оригинальная модификация Warcraft 3 и семь игр, созданных под ее влиянием (Demigod, Heroes of Newerh, League of Legends, Bloodline Champions, Prime World, Lands of Chaos Online и загадочный проект IceFrog и Valve). Поскольку о двух последних достоверных сведений пока нет, мы расскажем о них совсем немного.

Что касается HoN и LoL, то их противостояние возникло еще во времена, когда обе игры были в стадии закрытого бета-теста. Какая лучше? Забегая вперед, скажу: мы специально не стали выносить окончательный вердикт. Сильные и слабые стороны каждой являются таковыми только с точки зрения определенного круга игроков – то, что заставляет негодовать одних, вызывает восхищение у других.

Кроме того, мы решили пойти дальше и пригласить вас, дорогие читатели, принять участие в споре, так сказать, HoN vs LoL. Как только это номер поступит в продажу, на форуме журнала «Страна Игр» будет создана отдельная тема, своего рода дискуссионная площадка, и каждый сможет высказаться в защиту своего фаворита. **СИ**

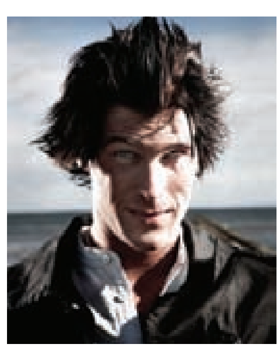


Комментарий Basshunter

Когда-то моя музыкальная карьера началась именно с компьютерных игр – большую часть времени я проводил, сидя за компьютером и ковыряясь в IRC-каналах. Именно игры в конечном счете привели меня в мир нот, гармонии и вокала.

Сейчас я много путешествую по свету, у меня всегда с собой ноутбук – в поездках, если связь медленная, под рукой есть World of Warcraft, а дома с хорошим пингом гоняю в Counter-Strike и DotA. Я всегда был поклонником быстрых игр, таких как Unreal Tournament. А еще вот очень хорошая вещь – Call Of Duty: Modern Warfare.

HoN? LoL? Нет, я предпочту старушку DotA.



Demigod – 9 месяцев спустя



Вверху: На фоне стандартных фэнтезийных героев из других игр а-ля DotA, величественные полубоги в Demigod выглядят стильно и оригинально.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
role-playing.strategy.3d.multiplayer-only. (DotA-style)
Зарубежный издатель:
Stardock
Разработчик:
Gas Powered Games
Требования к компьютеру:
CPU 2.4 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
Количество игроков:
до 10
Онлайн:
http://www.demigodthegame.com/
Дата выхода:
апрель 2009
Страна происхождения:
США

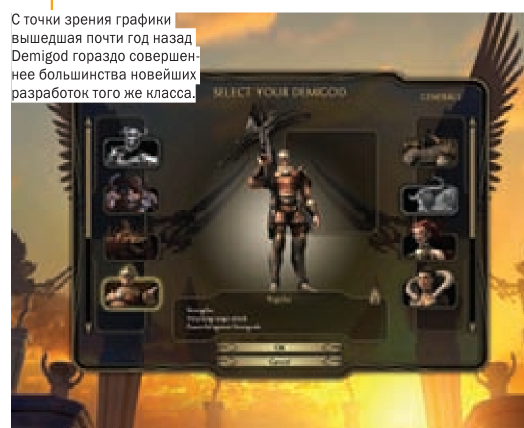
Demigod стал первым самостоятельным проектом, созданным по схеме DotA, но и это его не спасло от провала. Представители Stardock, издатели злосчастной разработки, уверяют: мол, несмотря на неудачный старт (в день релиза в игре отсутствовала какая-либо защита от взлома, и наравне с 10 тысячами геймеров, честно купивших Demigod, в сетевой режим вломились еще 100 тысяч пиратов), в целом Demigod удалась. Игра разошлась неплохим тиражом и, по словам издателей, все еще продается, причем вполне прилично – каждую неделю уходят тысячи копий. Разработчики, в свою очередь, заявляют: дескать, большинство бед Demigod от того, что времени на бета-тест отвели слишком мало. Мы, конечно, не авторы и не издатели и, возможно, именно поэтому иначе оцениваем положение дел.

Но судите сами, с момента премьеры прошел почти год, а в сетевом режиме Demigod безлюдно – в пиковое время можно найти с полдесятка custom-игр, а в режиме Pantheon на поиск компаньонов уходит минут 20. Это нормально для проекта, в котором мультиплеер лишь приятное дополнение. Для игры, где сетевой режим является основной фишкой, – это катастрофа. На наш взгляд, причины поражения кроются в ином, и вряд ли лишняя пара недель тестирования позволила бы избежать неудачи. Demigod очень интересна, но лишь первые восемь игр – ровно столько вам понадобится, чтобы испытать себя в роли всех здешних героев, которых, как и карт, восемь, и почти полностью исчерпать разнообразие контента. Для сравнения: в League of Legends этих самых героев в день релиза было больше 40. Кроме того, для сетевого режима в Demigod используется peer-2-peer-архитектура и даже сейчас игроки стараются избегать матчей пятеро против пятерых из-за жутких лагов. Неудивительно, ведь фактически каждому пользователю приходится генерировать в десять раз больше трафика, а проблемы со связью у одного сковывают остальных по рукам и ногам. Для распространения и передачи данных p2p работает безупречно, но как механизм реализации мультиплеера в компьютерной игре? Увольте.

В конце ноября вышел патч 1.2, добавивший нового героя – Demon Assassin. На подходе следующая «заплатка» и еще один полубог – Oculus. Играющих в Demigod сегодня (а таких хоть и мало, но все-таки они есть) обновление контента порадует, но возможность заинтересовать широкую аудиторию упущена – как ни крути, год прозябания для игры, у которой полно сильных конкурентов (а в ближайшем будущем станет еще больше), – это слишком много.

Жаль, что самая стильная и красивая наследница DotA так и не смогла добиться главного – заинтересовать геймеров всерьез и надолго.

С точки зрения графики вышедшая почти год назад Demigod гораздо совершеннее большинства новейших разработок того же класса.





Вверху: Армии в Demigod значат гораздо больше, нежели в подобных играх – их можно улучшать и увеличивать, добиваясь стратегического преимущества над противником.

Выдержка из Stardock Costumer Report 2009

Для Stardock самым большим шоком было узнать о том, как мало людей играет в стратегические игры в онлайне. Если разобраться, то удовольствие, которое получает геймер от Demigod в однопользовательском режиме, не идет ни в какое сравнение с тем, что игра может предложить в сетевых баталиях. Но, несмотря на это, лишь 23% купивших Demigod хотя бы раз пробовали многопользовательский режим!
К слову, разработчики Heroes of Newerth и League of Legends с утверждением «мало людей играет в стратегии в онлайне» не согласны – их разработки в общем-то только через онлайн и работают.

КОММЕНТАРИЙ

ДМИТРИЙ СМИРНОВ,
ГЕЙМДИЗАЙНЕР ASTRUM ONLINE, ВЕДУЩИЙ БЛОГА О ГЕЙМДИЗАЙНЕ NUDNIK.RU



Создатели Demigod не совсем поняли, в чем кайф «Доты»: сделали довольно много карт, но мало героев. Должно быть все наоборот, в фанатам жанры интересны не карты, а персонажи.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Все та же DotA, пусть и графика получше, и технически новинка более совершенны.

НЕДОСТАТКИ Любовно сохранены все недостатки DotA, за исключением самых очевидных, но повторяться, перечисляя их – пустая трата времени.

РЕЗЮМЕ С чистой совестью ставьте знак равенства между DotA и HoN, а то что обертка немного поярче, да огрехов чуть поменьше – мелочи.

Внизу: Знакомьтесь, Thunderbringer – или Zeus из DotA только в другом теле.



Heroes of Newerth

Почти полная идентичность первоисточнику стала причиной того, что HoN – снискала расположение ветеранов «Доты». Для таких людей новинка в первую очередь и создавалась, и именно их на серверах – большинство. Присоединяясь к матчу под названием «psr around 1500, newbies only or kick!» будьте уверены – после пары ошибок допущенных во время игры, товарищи по команде сначала вас обматерят, па потом и вовсе поставят на голосование вопрос – не вышвырнуть ли такого неумеху из игры. Понятие «новичок» в HoN искажено – это не человек, который только начал, а потому не умеет играть, это тот, кто не в состоянии точно выстрелить Валькирией или бросить «крюк» Пожирателем, подсчитать в уме время очередного респауна руны, и пока еще не знает наизусть комбинации горячих клавиш, для покупки каждого из трехсот предметов в здешнем магазине. Назвать такое сообщество дружелюбным можно разве что в шутку, кстати, жесткое неприятие вновь прибывших вполне традиционно для поклонников «Доты».

Будет лучше

Но что мы все о грустном? По сравнению с оригиналом в HoN достаточно мелких, но приятных изменений. В магазине предметы собраны в одном окошке, распределены по категориям, а каждая штука снабжена крупным значком-иконкой. Если надумаете собирать вещи по рецептам, игра услужливо подскажет, что именно необходимо прикупить. Пустяк? В DotA этого так не хватало.

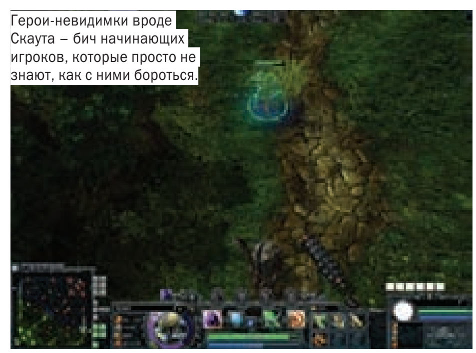
В HoN вам не придется пользоваться консольными командами, без которых не обходился ни один матч в DotA, – со всеми их функциями (будь то настройка игры или голосования) справляется удобный интерфейс. Ну а если чего-то не хватает, то уже сейчас в интернете можно найти десятки модификаций для него.

У настоящей соревновательной игры должна быть возможность посмотреть статистику – и в DotA, которая всего лишь карта, ее не было. S2 Games позаботилась и об этом – сведения о каждом матче можно получить прямо в игре, а данные об игроках и персонажах – на официальном сайте. Если связь оборвалась, у вас запасе несколько минут, чтобы восстановить соединение и вернуться на поле брани.

В главном меню можно выбрать для игры один из восьми языков, в том числе «великий и могучий». На момент написания этого материала русский перевод был, скажем прямо, очень сырым, возможно, сейчас дела обстоят иначе, но все равно лучше ориентироваться на английскую версию – просто чтобы не возникало недоразумений из-за терминологии в общении с другими игроками. Последнее техническое усовершенствование, достойное упоминания, – это переназначаемые горячие клавиши и, что особенно важно, возможность голосового общения в игре. Да, я знаю, что настоящие профессионалы мультиплеера никогда не снизойдут до его использования (ведь есть Skype, TeamSpeak 2 и Ventrilo), но когда имеешь дело со случайными людьми, подобные вещи незаменимы. Главное – DotA создана для Warcraft 3, а HoN – отдельная игра. И хотя самой популярной остается карта Forests of Caldavar, точно воспроизводящая сами знаете какую местность, в HoN есть другие области, а если вам этого мало, ничто не мешает запустить встроенный редактор карт и нарисовать еще одну. HoN привлекает прежде всего тем, что в ней многое доведено до ума.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
role-playing.strategy.3d.multiplayer-only (DotA-style)
Зарубежный издатель:
S2 Games (цифровая дистрибуция)
Разработчик:
S2 Games
Требования к компьютеру:
CPU 2 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM
Количество игроков:
до 10
Онлайн:
http://www.heroesofnewerth.com/
Дата выхода:
январь 2010 года
Страна происхождения:
США



Герои-невидимки вроде Скаута – бич начинающих игроков, которые просто не знают, как с ними бороться.

Внизу: Hellbourne были просто нейтральными юнитами, доступными для использования обеими фракциями в Savage 2. В Heroes of Newerth они выделились в отдельную группировку.



КОММЕНТАРИЙ

СЕРГЕЙ ГОЦМАН



Лично я для себя уже все решил. HoN так устроена, что успеха добиваются лишь сработавшиеся команды. LoL в этом смысле куда мягче, и игра со случайными людьми не превращается в нервотрепку. Поэтому когда мои друзья в онлайне – мы выбираем HoN, если же никого из знакомых нет в Сети – я лучше порублюсь в LoL. Тем более, там еще столько героев надо открыть.



Внизу: В ходе беты наблюдалась любопытная закономерность – каждый новоиспеченный герой обычно оказывался гораздо сильнее прежних, и его обязательно «резали» в следующем патче. Знающие люди говорят – в DotA это была своего рода традиция.



К вопросу о плагиате

Вы увидите самостоятельную, но основанную на DotA игру. Мы спрашивали у IceFrog, есть ли какие-либо возражения, но их не было, он не имеет ничего против. Heroes of Newerth включает контент, как очень близкий к том, что был в DotA, так и новый, полностью созданный S2 Games. – выдержка из приветственного обращения к бета-тестерам, висящего на официальном сайте Heroes of Newerth

Комментарий Марка Меррилла одного из основателей и действующего президента Riot Games: Guinsoo был парнем, который много чего напридумывал для DotA, и если их целью было получить разрешение скопировать контент, который сделал кто-то другой, им действительно следовало бы спросить и его тоже. IceFrog великолепный парень и великолепный разработчик, но DotA знаете ли не одним человеком делана.

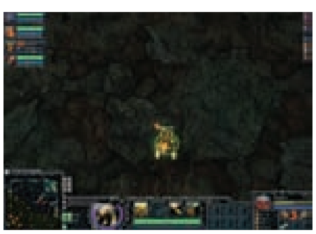
На первый взгляд кажется, что новинка создана на движке Warcraft 3 – перерисовали персонажей и дело с концом. На самом деле движок тут от Savage 2: Tortured Soul, а внешнее сходство не более чем стилизация под Warcraft 3. Здешняя вселенная, к слову, позаимствована из той же Savage, хотя кое-какая разница все же есть. Извечные враги Людской легион (Legion of Man) и Звериная орда (Beast Horde) были вынуждены объединиться в Новый легион (New Leagion), чтобы выстоять против общего врага – Порождений ада (Hellbourne). Но фабула в сетевых проектах третьестепенна, а HoN – игра исключительно онлайновая: вы либо играете в интернете, либо на худой конец через локалку, и сюжетом здесь никто не заморачивается.

Доступные герои (а их здесь шесть десятков – по 30 на каждую фракцию) в большинстве своем перекочевали прямиком из DotA, парочка – компиляции сразу нескольких «дотовских» персонажей, и лишь немногие придуманы сотрудниками S2 Games. Средний матч длится около получаса, а значит, чтобы сыграть каждым героем хотя бы по разу, потребуется не менее 30 часов. Но «сыграть каждым героем по разу» по местным меркам – это ничто. Даже если вы ограничитесь одним персонажем, чтобы разобраться во всех нюансах, потребуются десятки партий. HoN не освоишь с наскока – здесь каждый раз надо бороться не только с противниками, но и с самим собой. Даже после сотого матча и 50 с лишним часов вы будете открывать для себя нечто новое, понимая, что в предыдущих матчах действовали неправильно.

В то время как шла работа над этой статьей, HoN должна была вот-вот перейти из закрытого бета-тестирования в открытое, а в игре все еще отсутствовала система автоматического матчмейкинга (подбор участников для матчей), но разработчики обещали исправить это к релизу. Пока же, присоединяясь к матчу, если верить названию, новичков, вам остается только надеяться на честность «организаторов» и верить, что дело придется иметь с «нубами», а не с компанией маститых ветеранов «Доты».

При чтении всего вышеизложенного у вас, наверное, сложилось впечатление, будто HoN, копируя во всем DotA, насквозь вторична. Что ж, так и есть. Но DotA – гениальная игра. И если она вам нравится, то деньги, отданные за новинку, потрачены не зря – схватки вызывают бурю эмоций (особенно когда действуешь заодно с друзьями или против них), игра динамична, интересна, и плевать, что ей 100 лет в обед, ведь в основе-то гениальная идея. По сравнению с League of Legends или Demigod в HoN в разы больше контента, а это важно, ведь чем разнообразнее персонажи, оружие, декорации, тем дольше игра вам не наскучит.

Что бы чуть меньше раздражать соратников своим незнанием DotA, воспользуйтесь нашими советами. В начале игры, главное – подольше оставаться на линии. Поэтому старайтесь приобрести побольше здоровья (предметы, увеличивающие силу и запас аптечек). Это принцип, которым нужно руководствоваться, тратя «начальный капитал», каким бы героем вы не играли.
Постарайтесь как можно быстрее освоить использование «курьера» – специального приобретаемого моба, который умеет таскать вам вещи из магазина.
И никогда, слышите, НИКОГДА не тратьтесь в самом начале на сапоги –да, бегать в них быстрее, но пока вы сломя голову мчитесь к своей базе подлечиваться, противник спокойно качается и зарабатывает золото, что ему потом, богатому и сильному, легче было вас убить.



Внизу: В пустую банку можно положить руну, а после использования она (банка, не руна) перезарядится. Поэтому если товарищи по команде в начале игры отправят вас на центральную линию – купите пустую тару.



Самый нужный мод

Настоятельно рекомендуем скачать и установить мод «Max Zoom & EasyDeny» – он позволяет отодвинуть камеру намного дальше, чем это прописано в настройках, а также легко, одним кликом правой кнопки, «добивать» свои юниты.

КОММЕНТАРИЙ

ДМИТРИЙ СМИРНОВ,
ГЕЙМДИЗАЙНЕР ASTRUM ONLINE, ВЕДУЩИЙ БЛОГА О ГЕЙМДИЗАЙНЕ NUDNIK.RU



В HoN неудобный магазин (в оригинальной «Доте» понятно, почему он такой – потому что это карта W3 и лучше не сделаешь), отсюда невозможность играть, если ты не задрот, не ходишь по сайтам и не выучиваешь наизусть предметы (в поздних версиях «Доты» сделали какие-то подсказки, но все равно криво), более хардкорные статы, и так далее.
Скопированы даже «недостатки», возникшие в оригинале из-за ограничений, накладываемых редактором карт W3. Очевидно, что если бы у создателей DotA не было бы этих ограничений, они бы сделали многие вещи по-другому. Как подругому – видно в LoL.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Оригинальные находки в игровом процессе, дружелюбие по отношению к новичкам, и (мелочь, а приятно) платить не нужно.

НЕДОСТАТКИ «Детская» стилистика понравится далеко не всем, а интерфейс реализован так, что поневоле сомневаешься в адекватности ответственных за него людей.

РЕЗЮМЕ Отличные идеи, хотя и не слишком удачно реализованные. Обязательный «must see» для всех фанатов сетевых побоищ.

League of Legends

В противоположность Heroes of Newerth творение Riot Games куда менее хардкорно – даже если вы не играли в DotA, все равно есть шанс победить в первом же матче. Что важнее, League of Legends не копирует DotA, а скорее воссоздает дух первоисточника.

Еще во времена DotA Allstars товарищ Guinsoo доказал, что он перспективный геймдизайнер. После LoL можно с полным правом сказать, что у этого человека есть талант. Суть игры та же, но отличий в деталях так много, что разница видна невооруженным глазом – в игровой механике LoL реализованы мелочи, о необходимости которых прежде и не догадывались. Например, все герои LoL умеют телепортироваться к себе на базу – с самого начала матча, без покупки каких-либо дополнительных предметов. К слову, способность называется Recall. Поначалу кажется, будто она ломает баланс, но это не так, ведь у ВСЕХ героев эта способность есть. Recall не поможет удрать от противника – заклинание поизносится восемь секунд, и остановить его активацию очень легко, эта способность просто избавляет от скучных пробежек к базе.

В DotA был еще такой момент – нанося последний удар юниту, игрок получал немного золота. Поэтому был смысл добивать не только чужих, но и своих, чтобы награда не досталась врагу. В результате мастера дальнего боя получали преимущество над специалистами по рукопашной и быстрее развивались, поскольку им легче было добивать воинов. Особенно это чувствовалось в начале игры. Именно поэтому в LoL просто запретили лупить по своим. Характер ландшафта больше не влиял на меткость и размер урона, что в целом положительно сказалось на игровом процессе.

Еще одна оригинальная находка – большинство заряженных активных умений дают пассивный бонус. Использовав умение, вы на время перезарядки лишаетесь этого бонуса. В результате в целом можно использовать героя максимально эффективно, даже если он не применяет способности, как только они перезарядились.

Уровни Глубины

В League of Legends герой получает уровни, улучшает свои умения и сражается под вашим чутким руководством, но это не вы. Могущественный волшебник, Summoner, – вот ваше истинное альтер-эго. У этого персонажа свой уровень, опыт, способности и в каком-то смысле даже кошелек и экипировка. В отличие от героя вы получаете опыт и деньги не за убитых врагов, а за завершенные матчи, в том числе за проигранные. С опытом все в общем-то понятно: чем его больше, тем выше ваш уровень, чем выше уровень, тем больше у вас очков, которые можно потратить на masteries – умения, дающие небольшие (порядка десятых долей процента) бонусы к характеристикам героя под вашим командованием. Наградой же становится не золото, а очки влияния, Influence Points, и для того чтобы понять, зачем они нужны, рассмотрим, какова модель распространения League of Legends.

Игра бесплатная – требуется лишь скачать клиент с официального сайта. Единственное ограничение – каждую неделю разработчики случайным образом выбирают десять (из 40 с лишним) героев, которые доступны для всех. И если любимый персонаж не попал в десятку, а

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
role-playing.strategy.3d.multiplayer-only.(DotA-style)
Зарубежный издатель:
Riot Games (цифровая дистрибуция)
GOA(розница)
Разработчик:
Riot Games
Требования к компьютеру:
CPU 2.2 ГГц, 1024 RAM, 64 VRAM
Количество игроков:
до 10
Онлайн:
www.lol-europe.com/
Дата выхода:
январь 2010 года
Страна происхождения:
США

Истинное лицо зла

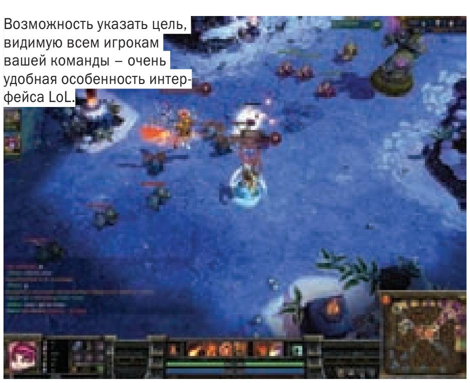
Извечная проблема всех проектов а-ля «Дота» – люди, выходя из игры в разгар матча, тем самым обрекают команду на поражение. В DotA для борьбы с ренегатами составлялись Ban-lists – списки пользователей, с которыми все остальные отказывались иметь дело. В Demigod проблема осталась, а HoN автоматизировали систему DotA – если человек покинул больше 6% партий раньше времени, он получает клеймо «leaver» и больше не сможет зайти в игру, в параметрах которой указано «по leavers». В LoL нашли более изящное решение – за каждый завершенный матч получаете Influence Point). Бросили все на полдороги? Ничего не произойдет, но на счету окажется меньше очков влияния после матча – их не отнимают, но надо снова копить бонусы. И главное – если удрали с поля боя, бросив товарищей, то к другой битве присоединиться не получится, пока не завершится прежняя.



Слева: Кавайный пушистик Teemo – легок в освоении и смертоносен в драке. Прекрасный чемпион для новых игроков.

Звездный состав

Под крышей Riot Games собрались не последние в индустрии люди – помимо двух упомянутых выше Стивов, причастных к DotA («Pendragon» Mescon и «Guinsoo» Feak), в команде Tom Cadwell и Shawn Carnes. Том – бывший геймдизайнер Blizzard, он приложил руку к созданию системы талантов в World of Warcraft, а также отвечал за баланс в Warcraft 3: The Frozen Throne. Шон раньше работал в Wizards of the Coast, где участвовал в разработке Magic: The Gathering, Pokemon CCG, и третьей редакции правил Dungeons & Dragons. Ко всему прочему, Шон сотрудничал и с Blizzard – он создатель многочисленных настольных и карточных игр по вселенной Warcraft.



Возможность указать цель, видимую всем игрокам вашей команды – очень удобная особенность интерфейса LoL.



Герои в League of Legends называются чемпионами, но не их роли берут на себя геймеры. Игрок – Summoner, тот, кто призывает чемпионов на бой.



Предельный уровень для чемпиона в LoL – 18, и в каждом отдельном матче его приходится набирать заново. Для «суммонера» (то есть ваш) – 40, и он сохраняется с вами навсегда.

хочется, чтобы он был доступен всегда, можно купить его во внутриигровом магазине. Валюты там две: Influence Points, зарабатываемые игроками за проведенные матчи, и Riot Points, приобретаемые у разработчиков за настоящие деньги. В той же лавочке продаются руны (runes), изменяющие внешний вид чемпионов, и бонусы, позволяющие целую неделю получать в два раза больше опыта и Influence Points. И то и другое можно получить лишь в обмен на Riot Points, но, как видите, реальные деньги особо ни на что не влияют – какая разница, сколько героев в вашем распоряжении, все равно в матче участвует только один, а скин лишь украсит чемпиона.

Влияние Summoner на матч не ограничивается пассивными бонусами чемпиону. Перед началом каждой схватки вы выбираете два из полутора дюжин заклинаний – их тоже можно использовать в бою. Прибавьте к этому способность Recall, о которой говорилось чуть выше, и окажется, что в бою вы располагаете семью навыками. Заклинания в отличие от умений вашего героя имеют в основном стратегический характер – например, с их помощью можно усилить на некоторое время башню, слегка подлечить всех находящихся неподалеку союзников или же мгновенно возродить погибшего чемпиона прямо на базе.

Softcore

Несмотря на сложный многоплановый геймплей и обилие новаторских идей, LoL невероятно дружелюбна к новичкам – игра все время дает подсказки, которые – о, чудо! – есть смысл читать. Когда чемпион заглядывает в магазин, вам нет нужды вникать во все нюансы механики – достаточно покупать те вещи, которые советует игра, причем в рекомендованном порядке. Конечно, в идеале нужно одевать чемпиона в зависимости от положения дел в матче, от того как себя ведут ваши союзники и как действуют противники, но, подчеркиваю еще раз, новичка подсказки, появляющиеся в магазине, очень выручают.

В HoN есть проблема ветеранов и новичков – когда игроки разных уровней оказываются в одном матче, одним неинтересно (слишком легко), другим неуютно (постоянно убивают). В LoL эта проблема решена – для каждого матча подбираются приблизительно равные по силам участники. Не говоря уже о том, что LoL достаточно оригинальна, учиться здесь приходится каждому, потому все новички – это действительно новички, а не матерые волки сетевых баталий.

Однако...

Конечно же, в LoL тоже есть свои «но». Скажем, ее стилистика вряд ли придется по нраву большинству геймеров-стратегов. Нет, правда, знаете, сколько людей, первый раз зайдя в игру, воскликнут: «Что это за детсад?» В League of Legends сражаются герои вроде Amumu, the Sad Mummy (печальный мальчик-мумия) и Annie, the Dark Child (девочка-антихрист). Или вот Veigar, Tiny Master of Evil, – маленький волшебник, который писклявым, детским голоском на полном серьезе пытается убедить окружающих в собственной злобности. Нет, если настроиться на правильный лад, то и графика LoL способна доставить некоторое эстетическое удовольствие – все-таки подобных персонажей не назовешь банальными. Однако это не единственная проблема. Неудобный интерфейс – вот настоящий бич League of Legends. Мини-карта находится не в левом нижнем углу, а в правом. Вроде бы мелочь, но после месяцев, проведенных в DotA или HoN, человека, который ее там поместил, хочется убить. Характеристики персонажа рядом с его портретом написаны очень мелким шрифтом и при высоком разрешении нечитабельны. Еще такой момент – в HoN над головой каждого героя красуются его имя и ник владельца. В LoL – только псевдоним игрока. В результате очень сложно общаться с другими пользователями, поскольку каждый раз приходится набивать их ники, иногда довольно заковыристые. Жутко неудобно.

Если вас интересует сам жанр, обратите внимание на LoL, благо игра бесплатная. Она весьма необычна и оригинальна, так что есть смысл немного потерпеть – вдруг все изменится к лучшему. Даже неудачный интерфейс можно переделать, лишь бы разработчик захотел этим заняться.

Выдержки из бесед с Марком Мерриллом одним из основателей и действующим президентом Riot Games:

Наша философия заключается в фокусировке на эволюции и инновационности внутри жанра – у нас полностью уникальные чемпионы, новые, отличные от DotA карты, рассчитанные на другой размер команд (Twisted Treeline – карта для игры 3 на 3), система Summoner с их рунами, умениями и заклинаниями, мы сделали игру бесплатной и т.д. Но все же мы постарались, чтобы LoL «ощущалась» так же, как DotA. Guinsoo, один из ключевых дизайнеров LoL, в прошлом создал подавляющее большинство героев DotA, так же как и многие из ее наиболее отличительных игровых механик. И хотя он польщен количеством продуктов, появившихся в этом жанре, он немного разочарован тем, что не все воспользовались возможностью привнести что-то новое и хоть как-то развить жанр. К слову, мы с большим уважением относимся к играм, которые пытаются привнести что-то свое, например Demigod.

Вам не кажется что система прокачки Summoner-а с его умениями и рунами дает преимущество старым игрокам перед новичками?

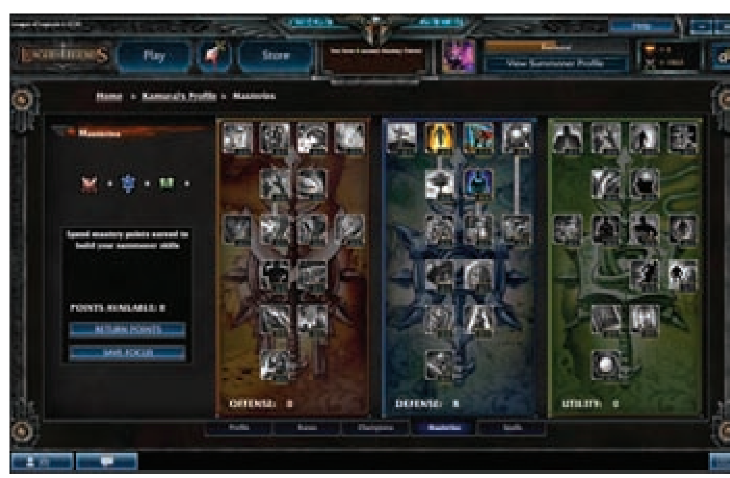
Ну, мы верим, что это преимущество временное, и в любом случае участники Ranked-матчей будут иметь 30-й уровень (заполучить который можно не за такое уж большое времени) – и у них будет множество дополнительных стратегических решений, из которых можно выбирать. Нубы не могут играть с ветеранами из-за ограничений, налагаемых нашей системой матчмейкинга, а если вас все-таки поставят играть с игроком, чей Summoner по уровню выше вашего, значит, вы, по мнению нашей системы, классный игрок и можете выстоять против конкретного этого противника, будучи ниже его по уровню.

Руны можно купить только за очки влияния, но не за Riot Points. Почему так?

Руны увеличивают силу, и хотя они делают это лишь слегка, нам не хотелось непосредственно продавать силу за деньги. Игра соревновательная, и мы хотим быть уверены, что победу получит тот, кто лучше играет, а не тот, кто тратит деньги. Мы хотим предложить игру с гибкой моделью оплаты, которая позволяет людям не тратить денег вообще, если они этого не хотят.

С какого черта мини-карта находится в правом нижнем углу?

Ну, во многих стратегиях мини-карта располагается справа на панели интерфейса. Но в общем то мы планируем сделать интерфейс настраиваемым, так что у вас будет возможность поменять месторасположение мини-карты.



Вверху: Руны и умения по сути это одно и тоже – постоянно действующее улучшение, какого-либо параметра вашего чемпиона. Кстати, сходные схемы для masteries и системы талантов из WoW не случайность, их придумал один человек – Tom Cadwell.

КОММЕНТАРИЙ

ДМИТРИЙ СМИРНОВ,
ГЕЙМДИЗАЙНЕР ASTRUM ONLINE, ВЕДУЩИЙ БЛОГА О **ГЕЙМДИЗАЙНЕ NUDNIK.RU**



LoL – логическое продолжение DotA, можно сказать, что это DotA 2.0. Она позиционируется как массовая игра, пусть даже фанаты «Доты» будут плеваться. Там и туториалы есть, и первоисточник знать не обязательно. Этот путь более правильный, если игра должна окупиться. По моим наблюдениям, плевались от LoL пока только ветераны, а вот новички быстро втягиваются.
Насчет стилистики – мне в PVP-проектах такая стилистика очень нравится, потому что не заставляет геймеров напрягаться для распознавания юнитов. Наиболее яркий пример – Team Fortress 2. Вроде бы и не серьезная «брутальщина», но захватывает.

Prime World

Анонсированная буквально пару месяцев назад разработка Nival Network представляет собой неожиданную попытку скрестить и без того эклектичный жанр с социальными сетями и сервисом знакомств. Согласитесь, довольно неожиданно. Если вспоминать предыдущие попытки, на ум приходит только «Дом 3 Онлайн» – с точки зрения геймера – абсолютно безнадежная, даже отвратительная игра. Prime World вселяет надежду – возможно, подобные проекты все же имеют право на существование.

События Prime World развернутся в двух плоскостях: стратегической и социальной. С войной вроде как ясно – карты в стиле tower push со всеми их атрибутами. Судя по логотипу, игроков ждут сражения между фракциями, одна выдержана в ближневосточном стиле, другая – в японско-китайском. Как они называются, пока неизвестно, каковы их отличительные особенности – тоже.

Куда интереснее выглядит та самая социальная плоскость, интегрированная в Prime World. Как обещают разработчики, «происходящее в браузерной части (то есть в социальной сети) будет служить причиной для баталий в стратегическом режиме». За что тут драться (рейтинг популярности, очки, которые можно потратить на подарки девушке?), остается только гадать. Сотрудники Nival Network не слишком многословны.

Еще одна интересная и крайне рискованная концепция в Prime World – половая дифференциация пользователей. Причем именно игроков, а не персонажей – по задумке разработчиков, герой должен быть одного пола со своим владельцем. Молодые люди, как обычно, сражаются друг с другом. Девушкам же отведена роль целительниц и духовных лидеров, вдохновляющих (читай – «дающих бафы») героев-мужчин на новые подвиги. Компания, состоящая из одних представителей сильного пола, останется без лечения и бафов, а в группе барышень некому воевать, потому гораздо правильнее создавать смешанные команды, так что поиск новых друзей и подруг в соцсети станет неотъемлемой частью игрового процесса. Вот и все, что мы пока знаем.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
role-playing.strategy.3D.online-only (DotA-style)
Российский издатель:
Nival Network
Разработчик:
Nival Network
Количество игроков:
до 10
Онлайн:
http://www.zzima.com/pw/
Дата выхода:
2010 год
Страна происхождения:
Россия





Слева: Мечтаете стать кавайной девочкой? Prime World поможет.



Выдержки из бесед с Александром Трифоновым, продюсером Prime World

? Неожиданное решение – игрок и его персонаж должны быть одного пола. Но такая система может и не сработать, ведь хардкорные игроки обычно не гнушаются ничем, лишь бы получить преимущество. И если нашей крутой команде позарез нужен лекарь, чем знакомиться с барышней, и ждать от нее не пойми чего (вдруг девчонка еще и играть не умеет?) не проще ли попросить друга просто взять и создать «типа девушку»? Вы, можно сказать, вынуждаете жульничать, создавая виртуальные личины.

А.Т.: И друга, конечно, можно попросить сделать «виртуала», но он должен быть очень талантливым притворщиком, чтобы с ним захотели дружить и действовать бок о бок, подарки и так далее. Проще говоря – смысла играть героем другого пола нет, поскольку это не дает сиюминутного преимущества, а требует немалых временных затрат – попробуйте-ка пожить, постоянно нося чужую маску.

Так же обстоит дело и с женскими персонажами: в Prime World каждая девушка – это действительно девушка, прежде чем звать ее в команду, можно зайти к барышне в профиль, посмотреть фотографии, узнать кто у нее друзьях и т.п. К тому же геймплей для пользователей разного пола сильно отличается, и, грубо говоря, играть «девочкой» парню будет попросту скучно, и наоборот.

? Ну и, наверное, самый главный вопрос – зачем? Зачем скрещивать социальные сети и игру?

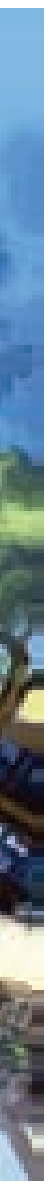
А.Т.: Потому что социальные сети – это площадки для завязывания и налаживания отношений, а мы просто идем дальше и хотим облечь все это в форму полноценной игры.

КОММЕНТАРИЙ

ДМИТРИЙ СМИРНОВ,
ГЕЙМДИЗАЙНЕР ASTRUM ONLINE, ВЕДУЩИЙ БЛОГА О ГЕЙМДИЗАЙНЕ NUDNIK.RU



Идея сделать игру «для мальчиков и девочек одновременно» вызывает уважение, но «Дота» – это соревновательный PvP-проект, юных леди там просто будут очень жестко «рвать». Немного не тот жанр для подобных экспериментов.



Bloodline Champions

Именно в случае с Bloodline Champions определение жанра, предложенное разработчиками League of Legends (multiplayer online battle arena), полностью себя оправдывает. Здесь нет крипов, базы, вышек, вещей и опыта, а относительно небольшие карты иначе как аренами не назовешь. Если же судить по геймплейным роликам, то игра куда сильнее тяготеет к экшну, нежели к стратегии или RPG.

В Bloodline Champions игрокам дается возможность сразу приступить к главному (избиению друг друга), ни на что не отвлекаясь. Никаких уровней и прокачки – все герои математически равны от начала и до конца матча. Успех зависит исключительно от того, насколько хорошо вы умеете контролировать своего персонажа – одно неуклюжее движение мышкой – и вот ваш герой погибает, а команда терпит поражение.

Разработчики планируют сделать 16 разных героев до релиза и регулярно добавлять новых после. Продолжая традиции DotA, каждый персонаж будет обладать собственным набором умений и уникальным стилем игры. Например, герой Ranid Assassin в бою предпочитает не столько наносить повреждения, сколько воздействовать на неприятеля опосредованно: оглушать, слепить, травить ядом, а Herald умеет не только лечить союзников и проклинать врагов, но и на манер Mothership-а из StarCraft 2 искажать время, сводя на нет эффект от обстрела дальнобойными снарядами.

Управляется персонаж с помощью WASD-кнопок клавиатуры, курсор мышки здесь отвечает за прицел. Учтите, что в Bloodline Champions герой будет обладать не четырьмя, а семью навыками. Два атакующих умения закреплены за левой и правой кнопками мышки, нажатие на пробел активирует survival ability. Это может быть телепорт – в случае если вы играете за Igniter, ускоренный бег у Spearmaster или любая другая способность или заклинание, помогающие герою выжить и выбраться из тяжелой ситуации. Далее идут три специальных умения (закрепленные за клавишами Q, E, R) – их назначение, сила и эффект зависят от выбранного вами героя. Последняя способность – классическая «ультима» (Ultimate ability – клавиша F) – ее правильное применение позволит переломить ход битвы. В Bloodline Champions нет манны, и единственное, что мешает вам обрушить на противников бесконечный град заклятий и смертоносных ударов, – это вынужденный перерыв для перезарядки (cooldown), после того как умение использовано. А вот чтобы применить Ultimate ability, игроку придется сначала зарядить «полоску готовности» (она немного увеличивается всякий раз, когда любое из умений используется удачно), и лишь после вы сможете «порадовать» врагов неприятным сюрпризом.



На данный момент известно о двух режимах игры. В Arena команды бьются до тех пор, пока враги еще стоят на ногах. Взявшие верх в пяти раундах признаются победителями. В Capture the Flag правила другие: во-первых, погибший герой возрождается на своей базе сразу же, не дожидаясь конца раунда, во-вторых, для победы надо набрать сотню очков – захватывая вражеские флаги (20) или уничтожая чужих воинов (1 очко за каждого убитого). Боец, захвативший флаг, получает уникальный набор умений, чтобы было сподручнее отбиваться, ведь на счастливчика тут же начнется охота, а на карте то там, то сям будут появляться разные усиливающие руны (power-up runes), что, несомненно, разнообразит процесс таскания флагов и добычу скальпов.

E-sport

Как уже говорилось, в Bloodline Champions личные умения игрока важнее, чем во всех предыдущих «дотах») – урон от каждого удара строго дозирован, а это исключает элемент случайности. В Bumblebee Studios надеются, что разработка понравится киберспортсменам, и в со временем по ней будут проводиться полноценные соревнования – со спонсорами, денежными призами и народным признанием победителей. У себя на родине Bloodline Champions получила первую награду – Swedish Game Awards 2009, а, значит, хотя разработчики пока ничем не прославились, есть шанс, что мы получим еще одну хорошую DotA-игру. **СИ**



Вверху: В Bloodline Champions сражаются две команды – теплая (warm) и холодная (cold) –чтобы игроки не мучились, разбираясь где свой, а где чужой, для на бойцов надели «костюмы» разного цвета.



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
action.strategy.3d.multiplayer-only (DotA-style)
Зарубежный издатель:
не объявлен
Разработчик:
Bumblebee Studios (еще неделю назад они называли себя Frostfire games)
Количество игроков:
до 10
Онлайн:
http://www.bloodlinechampions.com
Дата выхода:
2010 год
Страна происхождения:
Швеция

КОММЕНТАРИЙ

ДМИТРИЙ СМИРНОВ,
ГЕЙМДИЗАЙНЕР ASTRUM ONLINE, ВЕДУЩИЙ БЛОГА О ГЕЙМДИЗАЙНЕ NUDNIK.RU



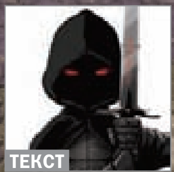
Bloodline Champions, судя по роликам, сероват и неоригинален, какой-то совсем дешевый клон.



В игре переплелись элементы африканские культов и мифология американских индейцев.

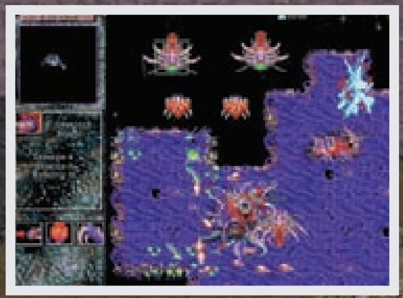
Победы StarCraft

Достичь идеала невозможно, но Blizzard лучше всех знает дорогу к совершенству. Чтобы доказать этот тезис, предлагаем вам коротенький тест – всего три вопроса. Назовите самую успешную action-RPG, самую успешную MMORPG и самую успешную RTS. На размышление – одна минута…



ТЕКСТ
Андрей Окушко

Все, время истекло, сдавайте ваши ответы. Правильные варианты такие: Diablo II, World of Warcraft, StarCraft. О Diablo и WoW мы уже не раз рассказывали на страницах журнала, пришел черед уделить время третьему киту – лучшей киберспортивной (а некоторые считают, что и просто лучшей) стратегии в реальном времени. Проекту, без которого само слово «киберспорт» еще не факт, что обрело бы именно то смысл, что вкладывается в него теперь. Игре, ставшей главной в жизни (нет-нет, тут мы ничуть не преувеличиваем, дойдете до раздела про Корею – убедитесь сами) для сотен тысяч людей. И просто «зацепившей» в десятки раз больше народу (за одиннадцать с лишним лет существования продано столько же миллионов копий – разве это само по себе не прекрасно?). Так что наше пристальное внимание к сериалу (не забудьте, что скоро выходит сиквел) вполне оправданно.





Орки в космосе!

Стартовую площадку для ракеты с логотипом StarCraft на борту заложили в середине 90-х. К тому моменту за плечами Blizzard уже была одна успешная RTS (Warcraft I) и готовилась вторая (Warcraft II), так что очередное выступление в том же жанре должно было пройти успешно. За основу для нового проекта взяли движок Warcraft II, только вот как-то само собой вышло, что он не слишком подходил для создания «космической RTS».

Впрочем, «космической» ее окрестили лишь условно: все бои проходили строго на планетах или (в крайнем случае) на поверхности космических станций. А звездолеты лишь парили над этими самыми поверхностями. Действие происходило в далеком будущем (в XXVI веке), во времена, когда человечеству (проходящему под кодовым словом «терраны») предстояло столкнуться на бескрайних просторах вселенной с двумя другими расами – «протоссами» и «зергами». Правда, изначально последних звали Nightmare Invaders, потом переименовали в Zurg, и лишь позже (из-за возможного конфликта с владельцами бренда Zurg из Toy Story) окрестили Zerg.

Дебютная демонстрация для «непосвященных» состоялась на E3 1996, и живы еще те, кто помнит, как это было. Итог для Blizzard оказался неутешителен – публика восприняла проект, мягко говоря, сдержанно, заявив, что изменений в сравнении с Warcraft II почти нет (движок узнавался без специальной подготовки, да и интерфейс сохранился в неприкосновенности). А самой меткой стала характеристика «Орки в космосе», она-то и поразила сотрудников студии в самое сердце – на «после-E3-шном» собрании было решено переделать все, лишь бы избавиться от обидного прозвища. Прозвища, к слову, незаслуженного – те, кто вник в суть новой работы известной команды, понял, что различия между StarCraft и Warcraft II есть, и одно из них – кардинальное. В «космических орках» все расы уже в 1996-м были непохожи друг на друга, тогда как в Warcraft II общего между антагонистами хватало. Но, как известно, лишь провожают по уму, а встречают-то по одежке…

Как ни крути, а отвертеться от обвинений в плагиате у Blizzard не получалось. Если Warcraft однозначно напоминал мир настольного варгейма Warhammer: Fantasy Battles от Games Workshop, то при взгляде на StarCraft сами собой возникали ассоциации с другим проектом той же команды – Warhammer 40k. В самом-то деле, не узнать в терранах имперцев, в зергах – тиранидов, а в протоссах смесь тау и эльдаров мог только или ленивый, или незнакомый со вселенной «Боевого молота» человек. Но формально придраться не к чему, между расами в компьютерной и настольной играх слишком много различий (что, пожалуй, тема для отдельной статьи). Так что претензии Games Workshop предъявлять не стала.

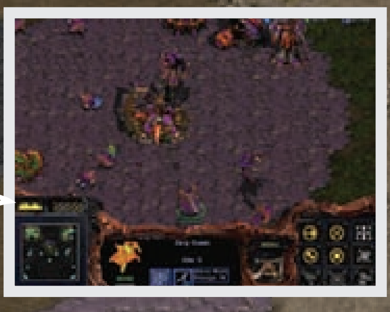
Предполетная подготовка!

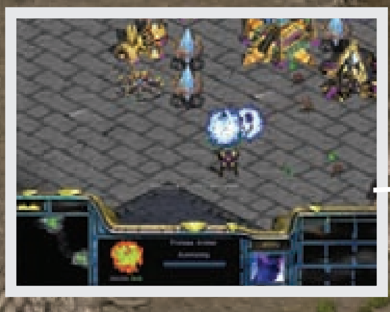
Начало 1997 года ознаменовалось выходом улучшенной демоверсии StarCraft, встреченной более благосклонно. Многие юниты выглядели уже по-другому, картинка была доработана, но главное оказалось не в этом. А в том, что интерфейс стал совсем-совсем другим. Панели управления переехали с левой части экрана вниз, что, как показала практика, было верным решением. При таком расположении важнейших элементов интерфейса управлять юнитами стало легче, да и места на экране прибавилось. Уж не знаем, то ли в Blizzard предвидели это, то ли просто угадали, но попадание в яблочко было стопроцентным. В значительной степени именно такое расположение панелек определит успех StarCraft как киберспортивной дисциплины. Да и не зря потом по его стопам пойдут многочисленные подражатели (включая собственную разработку Blizzard – Warcraft III).

Конечно, о балансе говорить еще не приходилось, но у дизайнеров хватало идей, как его достичь. Вот только в феврале 97-го у ведущего программиста Боба Фитча лопнуло терпение. «Баста! – заявил он. – Сделать такую игру, как вы хотите, на этом движке нельзя!» И в самом деле, кое-какие умения отрядов (ту же невидимость) просто не получалось реализовать, оставалось два выхода – либо отказаться от них, либо сменить движок. Из двух зол выбрали большее – про подражание Warcraft II забыли, дав Бобу время на переделку движка. И не прогадали – всего через два месяца StarCraft вновь преобразился, став еще более похожим на себя сегодняшний.

Время шло, игра менялась (в основном к лучшему, хотя и не всегда – так, часть юнитов изъяли из финального билда, зарезервировав для дополнения), релиз приближался. Да, товарищи, в те годы Blizzard еще не приняла как аксиому сакраментальное «When it's done!», так что приходилось поторапливаться. Да и фанаты торопили – часть из них даже объединилась в группу «Operation Can't Wait Any Longer». Эти энтузиасты выпустили серию рассказов, где повествовалось о том, как представители Operation CWAL прокрадываются в штаб-квартиру разработчиков и добывают для себя версию игры. Истории читались взахлеб, подстегивая интерес к проекту, и Blizzard не осталась в долгу – имя группы стало чит-кодом в релизной версии, а саму ее упомянули в титрах.

И все же никакое ожидание не может быть вечным. На рубеже 1997-1998 гг. появилась бета-версия, что указывало: скоро все случится. И грянул гром – 31 марта 1998 года уже совсем не «Орки в космосе» отправились в свой полет.





StarCraft не стала проектом-однодневкой в отличие от сотен игр в жанре RTS. Она великолепно продавалась и продается даже сегодня, еще в начале 2009-го перешагнув рубеж в 11 млн копий. Впрочем, в немалой степени этому способствовала небольшая (по территории, но не по населению) страна на карте мира – Республика Корея, о влиянии которой на дальнейшее развитие сериала мы обязательно поговорим отдельно. Именно там реализована значительная часть лицензионных копий. Ну а сколько на Земле продано «пиратских» StarCraft, мы, наверное, никогда не узнаем.

Ключ на старт

Успех, как это обычно и бывало с играми Blizzard, превзошел все ожидания. В 1998 году удалось реализовать полтора миллиона копий StarCraft, что позволило ей стать самым продаваемым PC-продуктом года. Высокие оценки от ведущих изданий сыпались как из рога изобилия (средняя балл на Metacritic – 8.8, причем лишь один рецензент поставил меньше восьмерки). Без наград, само собой, тоже не обошлось. От восторженных поклонников на форумах было не продохнуть, но попадались и критические отзывы. В основном стрелы недовольных разили в самое больное место – баланс. Несмотря на то что юниты и расы активно тестировалось, времени на отладку явно не хватило и кое-кто получился слишком сильным, другие же, наоборот, ослабленными. Впрочем, все это быстро исправили при помощи патчей и дополнения Brood War. Да и не забывайте, что работы над улучшением игры будут продолжаться минимум до выхода второй части. Как говорится, нет предела совершенству.

Но за что же все так полюбили новую RTS? Причин тому несколько. Тут вам и персонажи, проработке которых уделяли немало внимания (есть ли среди вас тот, кто не слышал о Джимми Рейноре или Саре Керриган?), и удачно подобранные расы (здесь действительно применимо слово «разные», причем разные не только по геймплею, но и по восприятию мира), и, конечно же, тот самый баланс. Да, в релизной версии он был неидеален, но авторам 99% прочих RTS оставалось только завистливо вздыхать, мечтая, чтобы у них тоже когда-нибудь все стало так же «неидеально», как в StarCraft.

Конечно, не только эти компоненты сыграли свою роль в успехе проекта. Велико оказалось и влияние удачно подобранного интерфейса (уж простите нам повторение), и музыкально-звукового сопровождения (особенно хочется отметить производимые юнитами звуки – не зря же часть из них даже перекочует в Wings of Liberty, хотя музыка тоже была достойна отдельного прослушивания), и, само собой, имидж студии, еще ни разу не выпускавшей провальные игры.





Пока игра пребывала на стадии альфа-версии, в ней можно было узнать нынешнюю StarCraft, но отнюдь не всегда. Даже имена юнитов отличались от привычных нам: Observer звался Witness, Dragoon величали Templar, а Wraith окрестили Phoenix. Способности многих юнитов работали по-другому: так, транспорт терранов приземлялся, чтобы подобрать десант, а ресурсы добывались с плавающих над поверхностью планеты астероидов. Не все было гладко и с балансом: Goliath, к примеру, оказался чуть ли не «сверхоружием» – ощетинившийся пулеметами, огнеметом и ракетами (бьющими в том числе по наземным целям), он казался почти непобедимым.



Кто-кто на планетах живет?

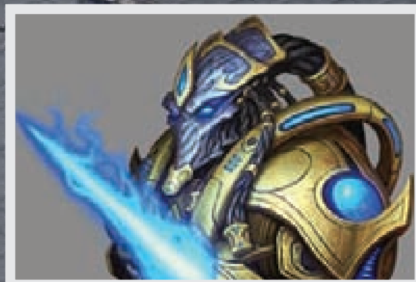
Пожалуй, без экскурса в историю мира все же не обойтись, так что не будем откладывать его в долгий ящик. Началось все давным-давно, но не в далекой-далекой, а в очень даже нашей галактике. Много миллионов лет назад существовала раса Ксел'Нага (Xel'Naga). Представители ее были долгожителями, но не бессмертными. И вот кому-то из этих инопланетян пришла в голову гениальная (как он считал) идея – обрести вечную жизнь путем перерождения. Для этого надо было взять две другие расы, одна из которых станет «вместилищем формы», а другая – «вместилищем сущности». Встретившись, пара таких существ возрождала бы умершего Ксел'Нага. Нет, сама по себе идея была неплоха, но вот реализация подкачала, да…

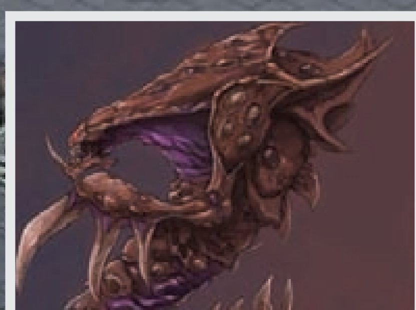
Впрочем, сначала все шло неплохо. «Вместилище формы» обнаружили быстро – для этой цели взяли протоссов (гуманоидов с развитыми пси-способностями), ведущих племенной образ жизни на одной из планет. Ксел'Нага начали влиять на их развитие, добились объединения в государство, понастроили храмов и всячески косили под богов. Но в какой-то момент решили, что дальше все пойдет само собой, и собрались покинуть мир, совершив первую ошибку – заявив об этом верующим. Ярости тех не было предела, нашлось даже немало святотатцев, осмелившихся поднять руку на «всемогущих» (те, к слову, не ответили ударом на удар, подчиняясь принципу «не убий»). И все же Ксел'Нага ушли, оставив, впрочем, часть артефактов, чтобы не дать протоссам скатиться в пучину Темных веков. И те не скатились, вышли в космос и отправились покорять галактику.

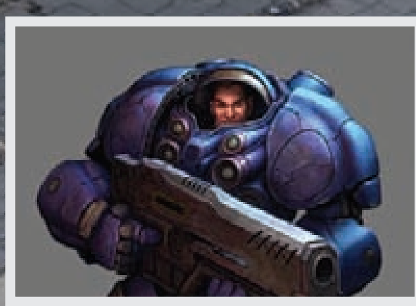
А вскоре на другой планете нашлись и идеальные кандидаты на роль «вместилищ сущности», которыми стали… Нет, не терраны, а инсектоиды-зерги! Ксел'Нага повлияли и на их развитие, поспособствовав превращению в доминирующий вид на планете. Вот только дальше «боги» совершили еще одну ошибку, создав Overmind, сверхразум, который должен был направлять зергов на достижение заданных создателями целей. Собственно, концовку легко угадать – творение восстало против творцов, спроектировало и успешно осуществило атаку на их корабли, пожрав всех попавшихся Ксел'Нага (а заодно и усвоив от них массу полезной информации, включая сведения о протоссах). Так началась космическая экспансия зергов.

Тем временем на Земле как-то сами по себе развились люди, быстренько заселили планету и обратили свои взгляды к звездам. И вот однажды в далекие космические пределы отправилась экспедиция из кораблей с заключенными на борту (кстати, отнюдь не все из них были такими уж преступниками, большую часть составляли недовольные деспотичной властью на родной планете). Часть из этих кораблей (вопреки первоначальному плану) оказалась в секторе Копрулу, где и началось развитие новых колоний. Скоро терраны (так назвали себя потомки «землян») захватили множество планет сектора, и все бы шло гладко, если бы не вторжение зергов, а за ними и приход протоссов, узнавших о «вселенской заразе» и старавшихся выжигать ее где только можно.

Пожалуй, дальше мы все-таки молчок, не будем портить тем, кто еще не играл в StarCraft и в Brood War, удовольствия от знакомства с ними. Лучше сами попробуйте, и узнаете, чего добивается Арктурус Менгск, о чем мечтает Зератул и кто такая «Королева Клинков». Напоследок лишь пара слов о расах. Начнем с протоссов – в основе их армии сильные и в то же время дорогостоящие юниты, справиться с которыми непросто, но таких отрядов никогда не будет много (зато у них есть энергетические щиты). В противовес им зерги делают ставку на численность – мало кто способен противостоять орде из десятков зерглингов и гидралисков, атакующих, а уж тем более двум таким ордам. Ну а люди надеются на высокие технологии. Им досталась роль «серединка на половинку» – до мощи протоссов далековато, до численности зергов еще дальше. Но последние достижения науки (включая дальнобойные осадные танки, ядерные бомбы и прочие «примочки») позволяют нашим сородичам успешно противостоять инопланетянам. Впрочем, долой ксенофобию! Нравятся зерги – играйте за них, пока на Земле не появился какой-нибудь «Комитет по защите расы человеческой в играх компьютерных».







Приземление в Корее

Да, StarCraft популярна, но в разных странах по-разному – где-то больше, а где-то и меньше. И лишь одна точка на карте мира выделяется среди прочих невероятной, просто фанатичной любовью к проекту. Точка эта – Южная Корея, где многие рядовые жители не только не мыслят дня без пары-тройки партеек в StarCraft, но где и сама игра давно превратилась в нечто большее, чем развлечение. Разгадка феномена не найдена до сих пор: кто-то считает, что без «загадочной корейской души» тут не обошлось, другие же говорят, что из-за длительной оккупации Кореи японцами жители Страны утренней свежести сразу возненавидели все японское, включая PlayStation, зато полюбили PC. В любом случае против фактов не попрешь.

Бум StarCraft начался в этой азиатской стране практически сразу после релиза. Корейцы быстро оценили перспективы великолепнейшего мультиплеерного развлечения и рьяно взялись за его изучение. Изучение шло успешно – уже осенью 1999 г. прошли первые турниры для профессионалов (любительские соревнования стартовали гораздо раньше). В принципе, в большинстве других стран все осталось бы на этом уровне, но корейцев игра зацепила. Зацепила и потащила в пучину виртуальной реальности будущего – профессиональные соревнования по StarCraft с тех пор проходят в стране каждый год, причем турниров даже не десятки, а сотни.

Все оказалось настолько запущено, что в стране даже появилось (насколько нам известно, раньше, чем где-либо еще) понятие «прогеймер» – то есть человек, который отдает виртуальному спорту большую часть жизни и зарабатывает этим хлеб насущный. Прогеймеров-старкрафтеров в Корее уйма, они объединены в команды, у которых имеются спонсоры (обязательно отмечающиеся в названии коллективов), сайты, фанаты, даже собственные передачи по телевидению. Да-да, сразу два телеканала (Ongamenet и MBCGame) регулярно транслируют турниры по StarCraft, берут интервью у чемпионов и просто известных прогеймеров и вообще уделяют огромное внимание игре. Каждый из этих каналов имеет собственную лигу, в которой участвуют все команды профи. Кроме того, существует еще и командная лига, где борьба идет не за личное, а за коллективное первенство – надо доказать, что именно твоя команда самая лучшая. Сейчас активно лоббируется еще одна инициатива – трансляция на весь мир специальной лиги на английском языке, но воплотить идею в жизнь труднее, чем раскрутить местные соревнования (отнюдь не все лучшие коллективы согласны в этом участвовать). Ясно одно: культ StarCraft в Корее находится на пике и развенчиваться не собирается. В конце концов, не зря же Blizzard (прекрасно понимая, где мир терранов, протоссов и зергов любят и ценят больше всего) анонсировала вторую часть именно в Сеуле. И не прогадала – такого ажиотажа добиться в России или, скажем, США точно не удалось бы.

Говорить о развитии StarCraft в Корее можно еще долго. Можно вспомнить KeSPA (Korean e-Sports Players Association) – организацию, созданную в 2001 году и призванную решать споры между игроками, проводить соревнования, заниматься судейством, обновлять рейтинг лучших прогеймеров. Можно вспомнить и многочисленные победы на World Cyber Games: за десять лет существования чемпионата мира корейцы ни разу не уступили пальму первенства в любимой игре, причем дважды победу одерживал лишь один прогеймер (BoxeR), что доказывает – новых толковых игроков все больше и больше. Да мало ли что еще можно вспомнить. Впрочем, все и так понятно: есть на политической карте страна, где жизни без StarCraft нет.



Описанная нами версия ранней истории мира далеко не единственная. Некоторые считают, что Ксел'Нага вовсе не размышляли над проблемой вечной жизни, а хотели создать себе помощников либо вовсе развлекались, изменяя попадающиеся им во вселенских странствиях расы (или создавая новые). Но в одном все источники сходятся – в исчезновении Ксел'Нага виноваты именно зерги, скушавшие своих то ли создателей, то ли прогрессоров. Как тут не вспомнить поговорку «семь раз отмерь, один – отрежь»?



Команды прогеймеров зачастую проживают на специальных базах, где тренируются, едят, спят. Что интересно, в таких коллективах есть разделение на «дедов» (опытных и заслуженных профи) и «духов» (молодых, но подающих надежды). «Дедам» позволяется многое, вплоть до пропуска тренировок, тогда как «духи» вынуждены не только пахать в StarCraft до седьмого пота, но еще и чуть ли не чистить сапоги старшим товарищам. Почти все «деды» – корейцы, но путь к вершинам местного киберспорта открыт для всех, что с блеском в свое время доказал канадец Grrrr... .

На российской орбите

В России StarCraft, конечно, тоже популярна, но до корейцев нам далеко. Если вспомнить историю, то мы узнаем, что первый турнир прошел в Санкт-Петербурге в 98-м году, после чего соревнования тоже проводились, но нерегулярно и без какого-либо серьезного призового фонда. И лишь в 2002 году наметился прорыв – прошло несколько мероприятий с более-менее приличными денежными наградами (хотя и тут корейцы были уже далеко впереди), среди которых – отборочные игры на World Cyber Games. А с 2004-го можно поучаствовать в турнирах по StarCraft под названием ASUS Open (организаторы позиционируют их как неофициальный чемпионат СНГ). Само собой, и тут можно немножко подзаработать.

Увы, но с прогеймерами-старкрафтерами у нас тоже как-то не сложилось. Хотя отдельные «выстрелы» были – так, Asmodey в свое время не только успешно выступал на международной арене, но и получил приглашение приехать в Корею, где даже появился его немаленький фан-клуб. А Androide так и вовсе совершил, казалось бы, невозможное – дошел в 2005-м до финала WCG, по пути наголову разбив всех своих соперников, и лишь в решающей битве уступил fOru. Кстати, Androide участвовал в финальных играх World Cyber Games неоднократно, но 2005 год стал его настоящим звездным часом – ни до, ни после такого успеха он уже не добивался.

Впрочем, тут мы снова подходим к тому самому «увы». Увы, но должной поддержки (в первую очередь финансовой) прогеймеры пока не получают, а значит, приставку «про» можно смело убирать. Да, турниры с призами есть, но обеспечивать себя именно за их счет могут лишь единицы, все прочие вынуждены ходить на работу, уделяя StarCraft лишь свободное время. Да, некогда была зарегистрирована Федерация компьютерного спорта России, но впоследствии киберсостязания исключили из реестра спортивных дисциплин (по бюрократическим причинам). Да, StarCraft заинтересовала наших соотечественников, но единственной игрой для них не стала, многие впоследствии «дезертировали» в другую стратегию от Blizzard – Warcraft III. Таких пар «да – но» множество, и нам от них никуда не деться...





Спутники – удачные и неудачные

Первейший и главный спутник, отправленный в виртуальный космос после релиза StarCraft, – официальное дополнение StarCraft: Brood War, вышедшее 30 ноября 1998 года. Пауза между релизом оригинала и аддона всего в семь месяцев вполне объяснима – не зря же в Blizzard часть юнитов просто вырезали из финального варианта базовой версии, зарезервировав их для Brood War. Вот и получилось так, что на подготовку почти полноценного продолжения понадобилось чуть более полугода. Почему мы называем его почти полноценным? Да потому, что серьезных изменений в мультиплеер аддон не привнес, сконцентрировавшись на кампаниях. Хотя это как посмотреть – не забывайте, что в Brood War нас встретила семерка новых юнитов (среди которых такие знаменитости, как Медик терранов или Люркер зергов), да и над балансом серьезно поработали. К тому же без новых бойцов проведение киберспортивных соревнований по игре нынче немыслимо, так что на серьезных турнирах все играют именно в StarCraft: Brood War (а не просто в StarCraft).

А вот расширения с подзаголовками Insurrection и Retribution (вышедшие в то же время) подобных почестей не удостоились, хотя Blizzard и признала их. Впрочем, это и понятно – ничего кардинально нового в геймплее не появилось, да и о любимых героях упоминалось в основном вскользь (речь шла о событиях на отдаленных планетах).

Другое дело – StarCraft: Ghost, где мы бы наверняка встретились с известнейшими персонажами. Но как-то так вышло, что попытка Blizzard выступить на новом поле деятельности успеха не принесла. Напомним, что Ghost – шутер о приключениях одного бойца из команды одноименного подразделения «Призраков». Кстати, выпускать игру на PC не собирались, выход ожидался лишь на приставках GameCube, PlayStation 2 и Xbox. Но что-то не срослось, и вместо релиза нас ожидали бесчисленные переносы сроков, а в итоге и вовсе последовало официальное заявление о замораживании проекта. Впрочем, слухи о возрождении TPS в мире StarCraft ходят до сих пор, и недавно Blizzard только подогрела их, продемонстрировав возможности редактора Wings of Liberty.

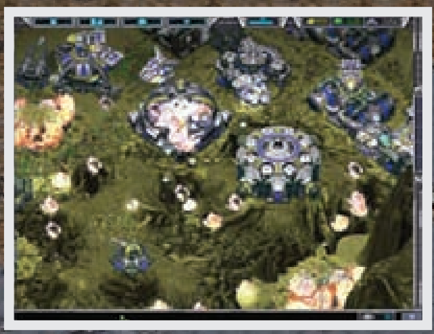
Однако совсем консоли без протоссов, зергов и терранов не оставили – в 2000 году на свет появилась StarCraft 64, версия для приставки Nintendo 64. На поверку это оказалось сведение базового проекта и аддона Brood War в единое целое с несколькими эксклюзивными миссиями в довесок. А вот обещанный перенос популярнейшей стратегии на PlayStation так и не состоялся (не сбылись и обещание Blizzard издать StarCraft для других консолей).

Говоря о спутниках, нельзя не упомянуть и клоны (в массе своей неудачные), которых у StarCraft оказалось превеликое множество. Первым (по значимости, а не по дате выхода) в ряду подражаний стоит Submarine Titans – творение австралийско-украинской студии Ellipse. Название наталкивало на мысль – действие происходит под водой, так оно и оказалось в итоге. Правда, расы не целиком и полностью были скопированы, но оказались вполне узнаваемыми. Только вот до популярности первоисточника игра не дотянула – с мультиплеером не сложилось, интерфейс оказался неудобным, да и в значимых мелочах (вроде озвучки) проект на голову уступал творению Blizzard.

Схожим был путь и Primitive Wars от корейцев (!) из Wizard Soft, которые сразу и недвусмысленно заявили, что черпали вдохновение именно из Brood War (!!). Что интересно, несмотря на смену сеттинга (переход в фэнтезийный мир), игра получилась достойной, хотя и узнаваемой – несхожесть рас, приемлемый сюжет и даже непривычный для StarCraft рост юнитов в уровнях пришлись вполне к месту.

Пополнили ряды подражателей и российские разработчики. Ярчайший пример – некая «Земля онимодов» (надеемся, вы с ней ранее не встречались и никогда не увидите это произведение в будущем) – убогая (по меркам XXI века) графика, криво сделанный интерфейс, невероятно однообразные и примитивные задания и полное отсутствие сюжета и баланса навсегда отучили многих верить многообещающим надписям на обложках. Так что, прочитав где-нибудь фразу в стиле «истинный наследник StarCraft!», не спешите покупать игру. Исключение – если на обложке есть подзаголовок Wings of Liberty.

Были и другие неудачи, на обнародование полного списка которых может уйти не одна страница. Взять, скажем, Atrox, с ее чуть ли не попиксельным копированием оригинала и даже использованием кое-где тех же названий. Но уделять таким «шедеврам» слишком много внимания – лишь заниматься пиаром геростратового «подвига», так что не будем умножать сущности.







Чем же так привлекает StarCraft киберспортсменов? Плюсов масса. Здесь вам и три сбалансированные расы, обладающие совершенно разными схемами развития. И удачно созданный интерфейс, помогающий быстро и верно принимать решения (если, конечно, научиться пользоваться всеми его возможностями). И неоднократно протестированные карты и режимы игры (чем в подавляющем большинстве RTS никто не занимается – сделали хоть как-то, ну и ладно) – кто ж не слышал название: Lost Temple? И, конечно же, многообразие путей, ведущих к победе. Кто-то предпочитает раш, а кто-то – неторопливое развитие. Кто-то любит делать набеги на беззащитных рабочих, а кто-то – атакует в лоб, не считаясь с потерями, и сносит вражескую базу, не обращая внимания на всякие там SCV. Но в арсенале истинных профи есть все эти и многие другие приемы, применяемые по мере необходимости, вне зависимости от критерия нравится – не нравится.

Одиннадцать лет: полет нормальный!

StarCraft в 2009 году исполнилось ни много ни мало целых одиннадцать лет. Да и до дюжины прожитых годочков осталось немного. Пройденный путь долог и достоин всяческого уважения: от банального самоклона Warcraft II к полноценной самостоятельной игре, уже в будущем году планирующей превратиться в стратегический сериал. Сериал, заслуженно занимающий почетное первое место (ну хорошо, делящий его с Counter-Strike) на киберспортивных состязаниях. Сериал, логичности и цельности мира которого могут позавидовать книги, выходящие стотысячными тиражами. Сериал, который не собирается сдавать позиции, а намерен только укреплять свое положение и рваться вперед, сокрушая конкурентов по жанру и не стесняясь заимствовать у них (да и не только у них) самое лучшее. Чтобы оставаться на вершине вечно…

Вселенная StarCraft не ограничивается лишь играми на экранах. Есть в ней и настольные инкарнации (по названиями полностью аналогичные оригиналам – StarCraft и StarCraft: Brood War). Есть и целая серия книг (больше десятка наименований), раскрывающих те или иные кусочки из истории мира. Увы, отечественному читателю не слишком повезло – на русский язык переведены не все литературные произведения по популярной вселенной. Зато StarCraft: The Boardgame нетрудно найти в продаже.

На полках

Лучшие игры в продаже



Наталья Одинцова

Еще до релиза FF XIII в Японии стало известно, что к PS3-версии будет приложен купон с кодом, в обмен на который удастся заполучить некий секретный предмет в грядущей онлайновой FF XIV. Свежая новость: владельцы кода также смогут подать заявку на участие в бета-тестировании FF XIV для консоли Sony (будет ли подобное в англоязычной FF XIII, пока неизвестно). Впрочем, даже сейчас, не тратясь на тринадцатую «Фантазию», вы можете заполнить анкету на участие в обкатке PC-варианта четырнадцатой (http://entry.ffxiv.com/eu), предварительно получив Square Enix ID на том же сайте. Если вашу кандидатуру одобрят, войдете в число бета-тестеров.



«Страна Игр» рекомендует

Bayonetta (PS3, Xbox 360) — 10
action.third-person

Assassin's Creed II (PC,Xbox 360, PS3) — 9.0
action-adventure.third-person.historic

Call of Duty: Modern Warfare 2 (PC, Xbox 360, PS3) — 9.0
shooter.first-person.modern

Left 4 Dead 2 (PC, Xbox 360i) — 9.0
shooter.first-person.online

DJ Hero (Xbox 360, PS3, PS2, Wii) — 9.0
special.rhythm.music

Tekken 6 (PSP) — 8.5
fighting.3D

New Super Mario Bros. Wii (Wii) — 8.5
action-adventure/platform

Dragon Age: Origins (PC, PS3, Xbox 360) — 8.0
role-playing.PC-style

Sims 3: World Adventures (PC) — 8.0
simulation.life

Need for Speed: Nitro (Wii, DS) — 7.5
racing.arcade

Специально для тех, кому важны цифры, мы публикуем список десяти самых новых игр, получивших от «СИ» не менее восьми баллов, что соответствует оценке «отлично». Каждую из них можно смело покупать, если вам в принципе нравится жанр, к которому они относятся.

Также в этом месяце

Arthur and the Revenge of Maltazard
(PC, PS3, Wii, DS, 29 января 2010 года)
Игра по мотивам фильма Люка Бессона «Артур и месть Урдалака». До четырех игроков смогут участвовать в тридцати мини-состязаниях.

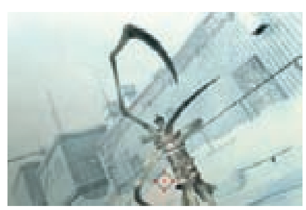
MAG
(PS3, 29 января 2010 года)
Футуристический шутер, в котором сотни наемников делают единственное, что умеют, – убивают друг друга.

Resident Evil Archives: Resident Evil Zero
(Wii, 22 января 2010 года)
Бюджетная версия Resident Evil Zero для Wii не сможет похвастаться никакими улучшениями по сравнению с «кубовским» оригиналом.

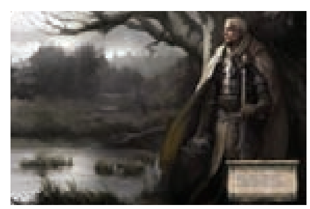
Mass Effect 2
(PC, X360, 29 января 2010 года)
Вторая глава трилогии Mass Effect преподнесет командиру Шепарду гораздо более судьбоносных решений, чем первая часть.

На момент сдачи номера мы еще не успели протестировать эти игры или же только-только начали изучать их. Но в продаже они окажутся уже вот-вот, и вы можете их взять. Но только на свой страх и риск.

Новые темы



Resident Evil: The Darkside Chronicles
Игра неплоха, но слишком страдает от недостатков, чтобы достойно выглядеть на фоне лучших образчиков жанра.
Читайте на странице 80



Disciples III
Разработчики сохранили и даже приукрасили знаменитый готический стиль Disciples, но совершенно позабыли про геймплей.
Читайте на странице 72

Наши правила
Каждая рецензируемая игра тщательно изучается лучшими экспертами «СИ». По итогам тестирования пишется статья, которая публикуется в журнале. Параллельно готовится сопутствующий видеоматериал на диске. Так вы, дорогие читатели, можете составить собственное представление об игре и решить, понравится она вам или не очень. А когда попробуете ее сами – сможете сравнить наши впечатления. Если вам по каким-то причинам некогда читать статью – вы можете ознакомиться с кратким списком плюсов и минусов в правом верхнем углу рецензии. Для справки мы также выставляем численные оценки (применяется десятибалльная шкала, где 10 – это «идеально», 8 – «отлично», 7 – «хорошо»; игры с оценкой ниже 5 баллов мы вообще не рассматриваем) и выдаем медали за различные достижения – например, графический движок или сценарий. Обращаем внимание: мнение редакции «СИ» наиболее полно выражено именно в тексте; оценка – лишь краткий итог написанного.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ





1 Disciples 2: Dark Prophecy
2 Heroes of Might and Magic V
3 Age of Wonders 2: The Wizard's Throne

5.5

ЗА АРТ-ДИЗАЙН
СТРАНА ИГР



Ждали все – и стар, и млад
Суперхит от точки-дат.
Час пришел, и вот облом:
Не игра, а арт-альбом!

Disciples 3: Ренессанс



ТЕКСТ
Алексей Ларичкин

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy.turn-based/role-playing.pc-style
Зарубежный издатель:
не объявлен
Российский издатель/дистрибьютор:
«Акелла»
Разработчик:
.dat
Требования к компьютеру:
CPU 2ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
Количество игроков:
1
Обозреваемая версия:
PC
Онлайн:
http://www.disciples3.ru
Страна происхождения:
Россия

Я перечитываю свою статью о только-только анонсированной «Disciples 3: Ренессанс». Написанную даже не по альфа-версии, а по… смелым задумкам разработчиков, едва приступивших к работе над проектом. Ох, как хотелось верить их обещаниям: разрушаемые арены для тактических баталий – с ловушками и артефактами, масштабные битвы за города – с захватом строений, контроль стратегически важных точек и защитные башни должны были здорово преобразить известную серию. Всего этого в финальной версии Disciples 3 мы не увидели, но и других идей хватало, чтобы сотворить суперхит…

Готика

В Disciples 3 можно влюбиться с первого взгляда, ведь встречают, как известно, по одежке. Даже несмотря на то что движок Virtual Dream современным не назовешь – за годы разработки он успел устареть, а некоторые текстуры выглядят так себе, игру иначе как красивой назвать нельзя. Авторы не просто бережно сохранили, но вывели на новый уровень мрачный готический стиль серии. Казалось бы, арты второй части Disciples были безупречны, однако, оказалось, можно было нарисовать и лучше.

Каждый визуальный элемент третьей серии подчиняется общей концепции. Наверняка кого-то будут угнетать приглушенные тона, угрюмая, порой даже давящая атмосфера, но вряд ли кому-нибудь придет в голову спорить с утверждением, что все это в полной мере соответствует духу серии.

На самом деле особых сомнений в стилистической выдержанности у нас и не было. Все-таки за визуальную часть игры отвечал один из лучших российских художников Андрей «Anry» Иванченко, подготовивший ряд обложек для именитых писателей-фантастов и иллюстрации для множества популярнейших игр. Был бы глупо полагать, что автор знаменитых артов к «Корсарам», известный своим скрупулезным подходом к работе, вдруг допустит промашку. Другое дело, что это, как ни странно, могло навредить проекту. Мы, конечно, не знаем внутренней кухни, однако создается впечатление, что все силы разработчиков ушли на пошив той самой «одежки», а игровой процесс был принесен в жертву эффектному внешнему виду.

Мытарства ангела

Осознание этого факта приходит после выполнения первой, учебной миссии. Изучение главного меню ошеломляет открытием – мультиплеера нет, а в списке



НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Неплохие модели юнитов и героев, безупречный визуальный стиль, преобразование тактических боев и основы геймплея, доставшиеся игре по наследству.

НЕДОСТАТКИ Банальный сюжет, дисбаланс, тупой ИИ, просчеты геймдизайна, примитивные кампании, отсутствие мультиплеера и отдельных карт.

РЕЗЮМЕ Разработчики сохранили и даже приукрасили знаменитый готический стиль Disciples, но совершенно позабыли про геймплей. Игра, которая находилась в разработке около четырех лет, обезображена чудовищными ошибками, но проблема даже не в этом: три кампании затянуты, скучны, несбалансированны, а кроме них авторы ничего не могут предложить игрокам. Самое печальное, что Disciples 3 относится к жанру пошаговых стратегий чисто формально – это, скорее, тоскливая RPG.



отдельных карт фигурирует только что опробованный пролог. Авторы предлагают нам лишь три кампании – за Империю, Легионы Проклятых и Альянс эльфов. Для стратегии это убийственно – возможностей для применения полководческого таланта практически нет, и сценарные хитросплетения не способны компенсировать такую потерю поклонникам жанра и серии.

Тем более что сюжет вряд ли способен увлечь. В центре повествования – ангел Иноэль, ниспосланная жителям Невендаара богами. Так или иначе, ее путь переплетется с дорогами самых ярких представителей трех рас – рыцаря Ламберта, демона Хаархуса и эльфа Эриона. А сильные мира сего постараются использовать Иноэль в своих целях. При желании на таком фундаменте можно построить красивую историю, насыщенную сюрпризами. Но нет – повествование неспешно, события предсказуемы. К тому же сценаристы и геймдизайнеры не чураются «грязных» приемчиков – заставляют игрока бегать из одного конца игровой зоны в другой, порой даже не скрашивая «марафоны» сражениями. И если история просто вызывает зевоту, то подобные выходки уже сильно раздражают.

Преемственность

Впрочем, мы отвлеклись. Важно ведь в первую очередь, как изменился игровой процесс. То ли к счастью, то ли к сожалению, обошлось без революций – разработчики здорово скорректировали свои планы (см. соответствующую врезку).



Вверху: Цепь молний – одно из самых эффектных заклинаний на поле боя.

Ключевые принципы практически не подверглись преобразованиям. У игрока все так же есть столица, в которой и отстраиваются основные и вспомогательные здания, а захватываемые по пути замки являются не более чем перевалочными базами, где можно пополнить армию и подлечить раненых. Классы героев и юнитов знакомы. Даже апгрейды для войск, кажется, не претерпели серьезных изменений, а при выборе определенной ветви развития, альтернативные автоматически становятся недоступными. Экономика, как и раньше, зиждется на захвате территории и распространение своего влияния посредством терраморфинга. Правда, от услуг специально обученных «жезлоносцев» разработчики отказались. Теперь любые герои могут оставлять в контрольных точках «хранителей». Причем, последние ожили и научились давать сдачи агрессорам – врагам будет не так-то просто отбить земли.

Нововведения

Но самые значительные преобразования связаны с ролевой системой и тактическими сражениями. Герои отныне могут носить оружие, доспехи и всяческие кольца-талисманы, дарующие хорошие бонусы к



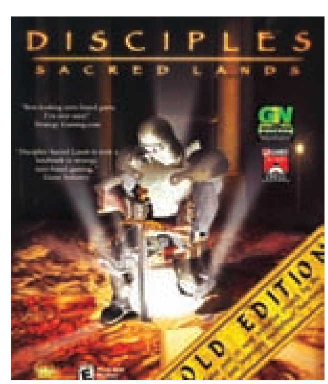
Внизу: В конце каждой миссии игрока награждают медалями достижений.

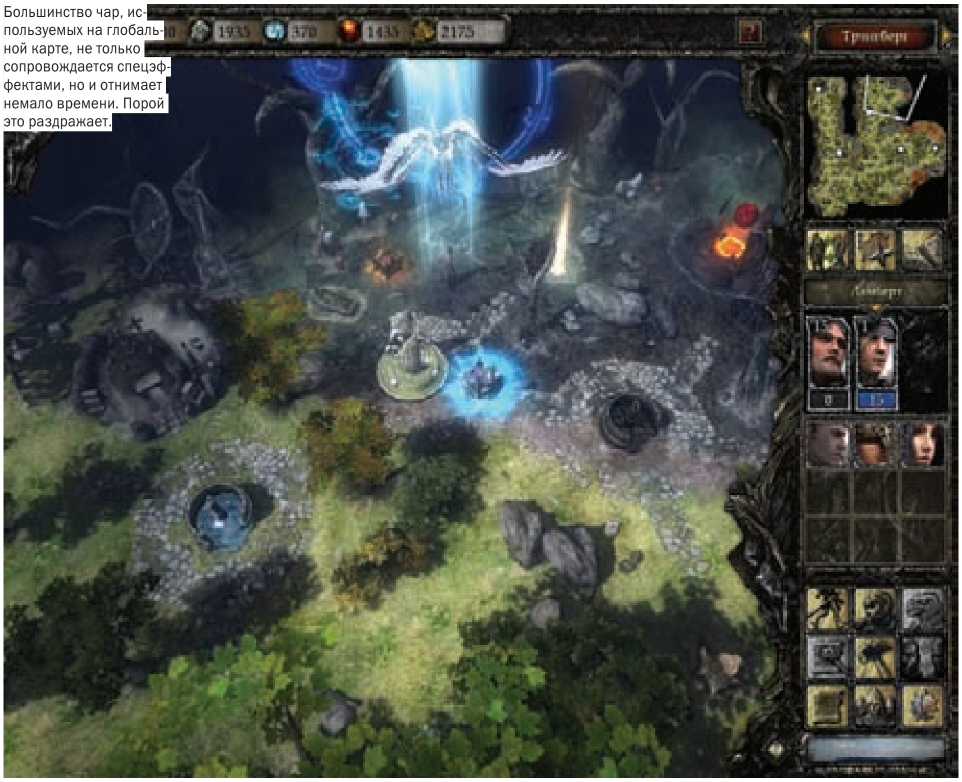


ЗА ВРЕМЯ ЗАГРУЗКИ «СЭЙВА» МОЖНО УСПЕТЬ НЕ ТОЛЬКО ПРИГОТОВИТЬ ЧАШЕЧКУ КОФЕ, НО И ВЫПИТЬ ЕЕ.

История Disciples

Эта игровая серия зародилась в далеком 1999 году, когда в один год с великолепной Heroes of Might and Magic 3 вышла Disciples: Sacred Lands. Неказистый клон «Героев», как тогда именовали игру, на фоне конкурентов не затерялся и обрел поклонников. Во многом благодаря не совсем обычным особенностям: мрачному готическому стилю, ветвистой системе апгрейдов войск и оригинальному режиму боя (в сражениях принимали участие всего несколько юнитов и герой, перемещаться по полю брани было нельзя). Sacred Lands локализовали в нашей стране дважды: сначала отправилась в продажу «Меч и корона» в переводе от студии Snowball, а потом под оригинальным названием игру издала «Акелла». На фоне успеха первой части вскоре – в начале 2002-го – вышла и вторая. Несмотря на то что изменений было немного (улучшение графики да незначительные преобразования в геймплее), она стала более успешной, чем предшественница. Это подтвердили и последовавшие вслед за ней три дополнения. Кстати, последнее из них – Rise of the Elves – к четырем играбельным расам (людям, гномам, нежити, демонам) добавила пятую – эльфов. Самой многострадальной из всех частей стала третья. В 2004 году Strategy First, испытывающая финансовые проблемы, передала права на разработку Disciples 3 компании GFI и студии «МиСТ-ленд ЮГ», а потом – в начале 2006-го – разорвала контракт. Вскоре выяснилось, что над проектом трудятся «Акелла» и студия .dat.





Большинство чар, используемых на глобальной карте, не только сопровождается спецэффектами, но и отнимает немало времени. Порой это раздражает.

ВОИНЫ, УПРАВЛЯЕМЫЕ КОМПЬЮТЕРОМ, СПОСОБНЫ АТАКОВАТЬ ТОЛЬКО БЛИЖАЙШИХ ВРАГОВ, ИГНОРИРУЯ СЛАБОЗАЩИЩЕННЫХ МАГОВ...

Нереализованные планы

Многие, в том числе и революционные, идеи так и не покорились разработчикам Disciples 3. Вот список первоначальных задумок, которые в силу разных причин так и не были воплощены в игре:

- **Захват городов в несколько этапов, битвы за строения;**
- **Ловушки и артефакты в режиме тактических боев;**
- **Разрушение клеток на аренах;**
- **Сотворение заклинаний в бою, на что должны тратиться мана и очки действия: сейчас заклятия накладываются вместо атаки юнита или героя, с помощью рун или зелий;**
- **Возведение оборонительных линий (защитные башни и т.д.) у стратегически важных объектов, например у мостов через непроходимые пропасти;**
- **Возможность перемещать юнитов без героя;**
- **Влияние перегрузки героя на его инициативу в бою;**
- **Два редактора – для арен и карт;**
- **Система комбо;**
- **Игра на отдельных картах и мультиплеер.**

характеристикам. Параметры, кстати, с ростом уровней дозволяется повышать самому (ранее все происходило автоматически), а навыки представлены на специальном поле, как в недавних «Аллодах Онлайн» или, скажем, Final Fantasy X.

Многие игроки давно просили сделать бои, как в «Героях», и их призывы были услышаны. На аренах случайным образом выставляются препятствия и «ноды» – шестигранники, повышающие атаку или силу заклинаний. Все юниты и герои могут преодолеть на поле брани определенное расстояние (для каждого – свое) и совершить какое-либо действие: атаковать, принять защитную стойку, применить умение либо сотворить заклинание с помощью зелья или руны из инвентаря. Конечно, такие изменения должны были благоприятно сказаться на тактическом разнообразии, но подвел искусственный интеллект. Воины, управляемые компьютером, способны атаковать только ближайших врагов, даже если в зоне досягаемости находятся слабозащищенные маги и лучники. Очевидно, живой соперник действовал бы разумнее, но о мультиплеере и сражениях на отдельных картах приходится лишь мечтать.

Сплошные проблемы

Этим беды Disciples 3 не ограничиваются. За что ни возьмись, всюду проблемы. Элементалисты (одна из веток развития магов) могут до бесконечности вызывать големов – хорошо защищенных и крепких юнитов. Преодолеть живую стену врагу не под силу, а убить «хозяина», чтобы призванные существа пропали, ИИ ни за что не додумается. Есть и другие примеры дисбаланса. А чудовищные ошибки, невесть каким образом «дожившие» до релиза! Отправленный в определенной точке на карте герой вдруг ни с того, ни с сего телепортируется в ближайший замок и начинает свой путь оттуда. Бороться с этим, а также с вылетами (хорошо хоть нечастыми) имеет смысл лишь с помощью регулярных сохранений. Да что толку-то, если за время загрузки «сэйва» можно успеть не только приготовить чашечку кофе, но и выпить ее.

Сразу же бросаются в глаза просчеты игрового дизайна. Почему главные герои кампаний все, как один, воины? Хотелось бы сыграть за лучника или мага. Кто-то скажет – наймите вспомогательных героев других классов, ведь игра это позволяет. А смысл? Враги подбираются, чтобы противостоять основному персонажу, раскачанному в предыдущих миссиях. Получается это у них плохо, но навалять низкоуровневому герою им вполне по силам. Более того, нет



Драконы – существа могучие, но они встречаются на той стадии игры, когда герой со своим отрядом может одолеть их без особых проблем.



Кликнув правой клавишей мыши по противнику, можно получить подробную информацию о нем.

никакой надобности в услугах помощников: как правило, наш подопечный следует в четко заданном направлении, ответвлений от основной дороги крайне мало. Перед нами линейная RPG, не более того. Ни тактики, ни стратегии.

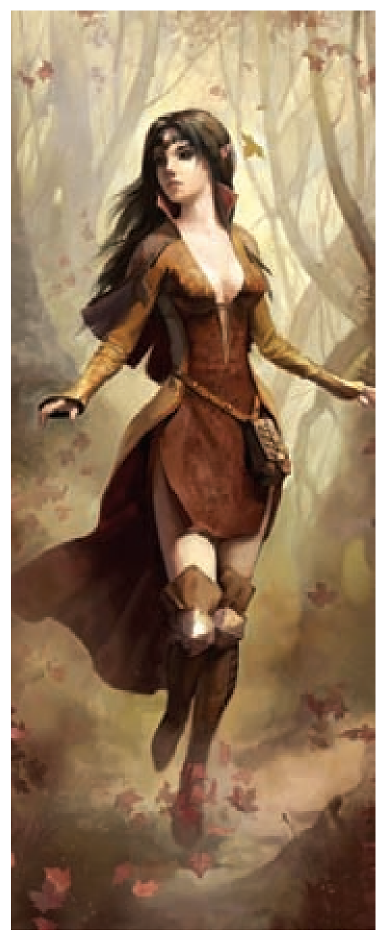
Оценить масштаб бедствий поможет тот факт, что всего лишь за неделю с момента релиза игры вышло четыре (!) патча. Они исправляют самые нелепые и раздражающие ошибки и несколько уменьшают время загрузки «сэйвов», правда, ждать все равно приходится довольно долго. Однако проблемы Disciples 3 более масштабны. Из-за странных геймдизайнерских решений и отсутствия основных режимов третью часть нельзя назвать полноценной пошаговой стратегией. Положение могут исправить только срочные меры. Радикальное улучшение ИИ, выпуск редактора, мультиплеера, подборки отдельных карт и в перспективе, например, вместе с выходом дополнения, появление нормальной, вменяемой кампании, предоставляющей игроку простор для тактических и стратегических решений. Дел невпроворот! Но, похоже, разработчики заняты сейчас совершенно другим: одна из кнопок меню отправляет нас на сайт браузерного онлайнового проекта Disciples Online, где можно записаться на альфа-тестирование игры... **СИ**





Вверху: Диалоги в игре не озвучены, зато написаны хорошим литературным языком.

Слева: Интересно, что даже при поражении и, как следствие, досрочном окончании игры голос за кадром жизнеутверждающе возвещает: «Победа!»

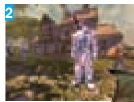
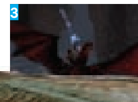


Ролевая система

В Disciples 3 герой, получив новый уровень, поощряется тремя очками для повышения главных характеристик и двумя очками умений. Последние придется тратить для последовательного продвижения по специальному полю навыков. Оно состоит из квадратиков-умений. В основном банальных – увеличение защиты, параметров, инициативы, дальности передвижения на карте. А вот наиболее полезные способности – бонусы к лидерству (под предводительством героя может быть до семи существ) и спецприемы – находятся в самых труднодоступных местах. Чтобы их обрести, нужно хорошо вложиться.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ

1 Avencast
2 Fable
3 Drakan: Order of the Flame

7.5





Слева: Эффект размытия, сопровождающий полеты, добавляет изрядную долю атмосферности, но и зрение убивает практически мгновенно.

› Divinity II – Ego Draconis



ТЕКСТ

Марина Петрашко

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360
Жанр:
role-playing.PC-style
Зарубежный издатель:
DTP Entertainment
Российский издатель:
«1С-СофтКлаб»/Snowball
Разработчик:
Larian
Требования к компьютеру:
CPU 2 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
Количество игроков:
1
Обозреваемая версия:
PC
Онлайн:
www.snowball.ru/divinity2
Страна происхождения:
Бельгия

Что может ждать опытного геймера по ту сторону вступительного ролика? Восторг, уныние, да много чего. А иногда даже ощущение, что игра уж больно игрушечная. Такая вот рекурсия.

Погружаешься в условности нового мира и понимаешь, что больше всего он напоминает вселенную Avencast полулюбительской выделки. Красочно, сказочно, достаточно увлекательно, но все какое-то «ненастоящее». Случается, авторы ролевых игр напирают на «реализм». Под разным углом: в недавней Risen есть физически корректные стрелы, в Dragon Age – бисексуалы. Неужели кто-то по доброй воле может взять и принципиально отказаться показать в игре правду жизни? Вот, скажем, создатели Avencast просто в силу неопытности, очевидно, не смогли ни физику в игре сделать подробную, ни историю с блек-джеком и шлюхами сочинить. Но ведь у Larian за плечами Divine Divinity, легенда эпохи спрайтовых RPG «с видом в три четверти». Могли бы и забабахать что-нибудь правдоподобное. И тем не менее, вышла у них почти во всех отношениях игрушечная игра.

Дети в подвале... в Барби играли

Начнем с внешнего вида местных жителей. Ривеллон населяют сплошь кукольные клоны. Особенно это заметно по барышням. Все как одна – что-то вроде немецкой вариации Bratz. Важные героини в «железных лифчиках», крестьянки же и вовсе в национальном баварском платье, с легким налетом секс-шопа. Колорит! Шрамы, мешки под глазами, бородавки и щетина на кукольных лицах мужиков добавляют нужные акценты. В Fable было нечто похожее. Получается такой виртуальный вариант Ugly Dollz, игрушки якобы для взрослых. Надо сказать, диссонанс формы и текстур сильней привлекает внимание, чем кровавые сопли по всему телу героев Dragon Age.

В довершение симуляции игры в куклы геймеру позволяют неограниченное количество раз (только найдите мастера иллюзий, и все!) менять пол и внешность главного героя в процессе игры.

Пейзажи тоже взяты словно бы из кукольного театра Settlers или SpellForce. Камера вот только придвинута к герою, отчего особенно заметно сходство ландшафта с декорацией, предназначенной для разглядывания с приличного расстояния. Ближе к середине игры станет понятно, во-первых, чем это было вызвано, и во-вторых, что и при увеличении высоты обзора эффект пропадает лишь частично.

Игрушечным героям и окружению под стать история об очередном спасении мира. Хоровод богов, полубогов и супергероев, затеянный авторами, напоминает детский утренник по мотивам любимой сказки. Сюжет всем вроде

Вначале были драконы...

Избранный, герой Divine Divinity, завершил свои славные подвиги. Несчастный герой Beyond Divinity, связанный с Рыцарем Смерти мощным заклинанием, успел стать легендой, а легенду развеяли ветры. Знающим людям о тех временах напоминают лишь портреты Рыцаря в укромных подземных святилищах. Но чудак в классической остроконечной шапке мага, Зандалор, жив до сих пор. Теперь его ватную белую бороду можно разглядеть вблизи во всех подробностях. Ныне в Ривеллоне в почете охотники на драконов – те, что поклялись убивать предателей, сгубивших Избранного. В роли негодяев (а затем невинных жертв, но сюжет еще не раз повернется) наследники «истинных драконов», люди, умеющие оборачиваться крылатыми тварями. Когда-то «истинные драконы» научили их этому, чтобы было кому защищать мир и покой. Но случился такой нехороший конфуз, пострадал божественный избранник, и чешуйчатые впали в немилость. Кто на самом деле кого укокошил и укокошил ли – вопрос, который не раз решают и перерешают по мере развития сюжета. Мыльная опера, да и только.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Сказочность, легкая наивность дизайна, разнообразные локации, возможность почувствовать себя драконом.

НЕДОСТАТКИ Хаотичные драки, общая нескладность управления, прикрученная для галочки физика, невыразительная сюжетная линия.

РЕЗЮМЕ Рецепт простой. Взять стандартную RPG-основу второго эшелона. Поиск полезного по бочкам и вазам, драки с монстрами, выполнение квестов для простых граждан. Добавить редкие элементы: чтение мыслей, возможность стать драконом и личного некрозавра. Встряхнуть, перемешать, оставить героя бродить, а игрока – за ним приглядывать. Часов через 40 они, вероятно, набредут даже на какой-то внутренний смысл и достигнут, к взаимной радости разработчиков и геймера, удовольствия от игры.



Больше всего подкупает шанс почувствовать себя драконом. Спасителями мира, могучими воинами и детьми божеств герои RPG бывают регулярно, а вот порулить огнедышащим ящером геймерам удается не так часто. Причем не просто порулить посредством кавайной девочки на загривке крылатого, например, а, насколько это вообще возможно в недоступной большинству наших чувств виртуальности, стать им. Маховик потребности потешить свое всемогущество раскручивается на полную: именно в этом режиме вся кукольность, мультяшность, вся ограниченность мирка пропадает куда-то. Плевать, что у карты есть пол и потолок, зато морской ветер, мгновенно высушивающий роговицу и превращающий окружающее в толчею размытых пятен, зато рев и в испуге разлетающиеся виверны… Все, геймер пойман и с крючка не слезет до финальных титров. Впрочем, до этой возможности еще пилить добрую половину игры…

Слева: Улучшение навыка «мудрость» позволяет всякий раз при раздаче получать дополнительные очки опыта.



Вверху: По земле в драконьем обличье ходить нельзя, и в море не нырнешь – к поверхности не дают даже толком приблизиться.

бы ясен, но куда девать два десятка горластых активистов, требующих посильного участия в пьесе? От этого в простой, вроде бы, истории появились ответвления и повороты в стиле «а теперь действие переносится в…» Героя болтает по Ривеллону и метафизическим окрестностям, что, в общем, идет на пользу игре. Достав перед установкой из коробочки карту и глядя в нее, думаешь с разочарованием о том, что игра, судя по количеству локаций, безбожно коротка. Первое время она, вроде бы, оправдывает предположение. Но потом нас начинает швырять туда-сюда по незадокументированным подземельям-храмам-островам, и опасения частично забываются.

В общем, мы в очередной раз причиняем справедливость. Миру угрожает злодей Дамиан, «неблагодарный» выкормыш героя Divine Divinity. Негодяй не только поднял руку на приемного родителя, но и весь свет желает разнести вслед за ним. Впрочем, его мотивы понятны – воспитатель поступил, прямо скажем, не по-полубожески. Игрок узнает все в свой черед, пока же его главная задача – стать сперва охотником на драконов, затем последним представителем ордена рыцарей, с которым охотники и воюют.

Голова не нога

Герой растет над собой традиционными методами: бегает по заданию поселян туда-сюда да изводит маленькую армию всякой нечисти – скелетов, гоблинов, призраков. Для разнообразия часть поручений спрятана внутри мыслей NPC, и их нужно читать, теряя некоторое количество очков опыта.

Ролевая система «на выходе» проста даже по сравнению с механикой Dragon Age,«упрощенной» относительно AD&D. Убитый монстр приносит некоторое количество очков опыта, чем круче герой, тем их меньше. По достижении уровня нужно распределить четыре очка по пяти параметрам и улучшить на единичку один из многих навыков. Или не улучшить: к сожалению, на исход сражения влияет зачастую отнюдь не правильная прокачка. Вся беда в том, что драки здесь тоже игрушечные, напоминают столпотворение за право овладеть последней формочкой в песочнице… кто лупит, кого лупит, по какой части тела – не разберешь в суматохе. Простые удары на левой кнопке, активные навыки и предметы на спецпанели по клавишам 1- 8. Схема, вроде бы, знакомая, но здесь она не работает, как надо. Возможно, потому, что модели врагов и наносимые им повреждения никак не сопрягаются (в отличие от Risen), понять логику распределения наносимого урона невозможно… Зато бодренько-живенько выглядит, вспышки, взрывы, инверсный след от меча… Чуть больше контроля над ситуацией дают дистанционные атаки. На первых порах в Ego Draconis выгоднее всего быть лучником (маг слабоват). Потом, когда привыкнете к здешнему стилю боя, можно будет прокачать любые приятные навыки. Хотя в тренировочном лагере охотников начинающего героя понуждают выбрать одну из трех специализаций: маг, рыцарь либо охотник (это даст нам стартовое умение), в дальнейшем использовать можно будет какой угодно набор качеств.

ЛУЧШАЯ ПОДДЕРЖКА НАЧИНАЮЩЕМУ ДРАКОНУ, ДА И ОПЫТНОМУ ТОЖЕ – СОБСТВЕННЫЙ НЕКРОЗАВР.

Крылья, ноги…

Но самым полезным в бою оказывается не это. Лучшая поддержка начинающему дракону, да и опытному тоже, – собственный некрозавр. Выполнив небольшое поручение некроманта вскоре после начала игры, вы становитесь обладателем хрустального черепа. С его помощью за половину максимального объема маны можно вызвать чудовище, которое вы с тем же некромантом и собрали из валяющихся по закромам пейзан фрагментов тел. На пару со страшилищем качаться гораздо удобнее.



Как только отвоюете свое право становиться драконом, вам дадут два камня – один превращает туда-обратно, другой переносит «в гнездо». В последнем прячется целый органайзер по управлению подчиненными (вот эта вот панель справа). У вас появляются личный кузнец, некромант, алхимик и мастер боя.





Вверху: Некромантия – популярное развлечение в Ривеллоне. Пока там не придумали секс-шопов и не открыли каучук, некоторым умникам приходится искать альтернативные источники удовольствий.

Вдобавок, как только вы получите возможность обернуться драконом, окажется, что любовно разложенные по слотам «лечилки» снова упали в рюкзак. Вы не можете оздоровиться не потому, что человеческие припарки драконам не помогают, а потому, что у них свой инвентарь быстрого доступа. И броня у них своя – не забудьте одеться. И умения. И враги. Наземные твари просто растворяются в небытии, как только мы взмываем в воздух. Ну, или не всегда – иногда они почему-то остаются и больно жалят нас спеллами, хотя мы по ним не можем попасть, поскольку быть их на карте не должно.

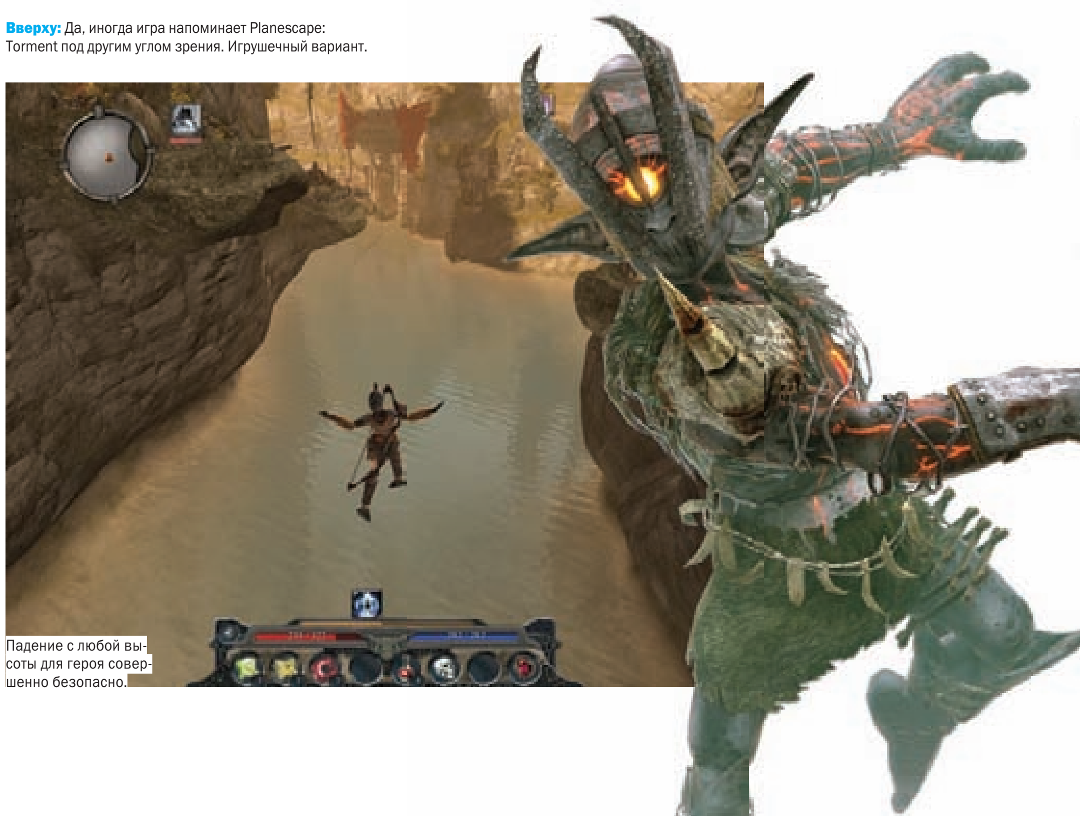
Получаем как бы две игры в одной. Полторы, чтобы звучало не так хвалебно, хотя, при всех недостатках, Ego Draconis хвалить хочется. Кукольность порождает особую атмосферу сказочности, которой так не хватает всем последним громким fantasy-RPG. Однако будет лукавством умолчать о том, что финал игры полностью противоречит наивно-магическому течению истории, и, возможно, те, кто подпал под ее очарование, в конце будут сильно раздосадованы. Если уж говорить об атмосфере, то финалы Divinity и Dragon Age следовало бы поменять местами. **СИ**

Наделите некрозавра недостающими способностями, и вперед, покорять подземелья. Совмещается ли вызов личного умертвия и отыгрыш роли положительного дракона? Рамки сюжета позволяют герою быть чуть добрей и чуть злей (в кукольных пределах), а вот забывать об услугах личного помощника строжайше воспрещается. Это неизбежно ведет к унылому хаосу в драках и трудному восхождению на Олимп следующего уровня. Все можно было бы потерпеть, если бы здоровье героя восстанавливалось, как в Dragon Age, почти сразу после драки. Но нет, если вы не принимаете зелий, оно растет черепашьими темпами. Нелепые какие-то ограничения. Оставьте героя на месте, уйдите пить чай к соседям и через полчаса получите полностью обновленного приключенца (травм – модификаторов статистики, вроде проломленного черепа, здесь нет). Есть амулеты, ускоряющие (несущественно) регенерацию, но для чего вся эта канитель, раз уж лазейка халявного лечения была нам оставлена?

Главное – хвост!

Можно подлечиться и зельями, хотя их запасы ограничены даже у торговцев, не говоря уже о том, что вам наверняка быстро осточертеет подбирать травки во время путешествий.

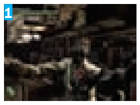
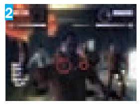
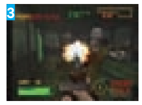
Вверху: Да, иногда игра напоминает Planescape: Torment под другим углом зрения. Игрушечный вариант.



Падение с любой высоты для героя совершенно безопасно.


РАСПРОДАНО ВСЕ?
small
medium
large
Играй просто!
GamePost
реклама
В ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИНЕ ТАКОГО
НЕ БЫВАЕТ
* Быстрый и удобный поиск по сайту
* Профессиональные консультации продавцов
* Возможность доставки в день заказа
Dragon Age [DVD-Box, русская версия]
990 р.
Silent Hill Home-coming [DVD Box, EURO]
990 р.
FIFA 10 [DVD-Box, русская версия]
990 р.
Телефон:
(495) 780-8825
www.gamepost.ru
GAMEPOST
Все цены действительны на момент публикации рекламы

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

1 Resident Evil: The Umbrella Chronicles
2 House of the Dead: Overkill
3 Resident Evil Survivor 2: Code Veronica

7.5

ЗА ГРАФИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ
СТРАНА ИГР



ТЕКСТ
Сергей Цилюрик

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii
Жанр:
shooter.first-person.rail
Зарубежный издатель:
Capcom
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Cavia, Capcom
Количество игроков:
до 2
Обозреваемая версия:
Wii
Онлайн:
www.residentevil.com/darkside
Страна происхождения:
Япония



› Resident Evil: The Darkside Chronicles

Два года назад Capcom выпустила Resident Evil: The Umbrella Chronicles – сугубо фансервисный проект, оказавшийся неожиданно успешным: миллионные продажи распахнули двери перед другими рельсовыми шутерами для Wii, и анонс сиквела не заставил себя ждать.

The Darkside Chronicles, по словам разработчиков, должна была пролить свет на тайны Resident Evil и показать «темные стороны» (отсюда и название) известных героев. Формально все так и есть, и придраться вроде бы не к чему. Вот только качество исполнения оставляет желать лучшего.

Так, до релиза игры Capcom охотно демонстрировала трейлеры, скриншоты и даже рассекретила завязку: правительственный агент Леон Кеннеди и крутой солдат Джек Краузер едут в Южную Америку, чтобы выяснить, какова связь между наркобароном Хавьером Идальго и корпорацией «Амбрелла». Естественно, на месте их ожидает встреча с очередными порождениями Т-вируса. По ходу событий Леон рассказывает Краузеру о схожих инцидентах в прошлом – так и вплетены в игру события Resident Evil 2 и Code Veronica. Жаль, что бесконечно скучный Леон не обладает и малой толикой того шарма, что демонстрировал Вескер образца The Umbrella Chronicles.

Впрочем, беда вовсе не в этом. Еще в трейлерах можно было увидеть, как герои спасают девушку по имени Мануэла и услышать кодовое слово «Вероника». Все остальное просто как дважды два: очень уж легко догадаться, что да как, кто тут главный злодей и чем все кончится. Можно даже в игру

Resident Evil: The Darkside Chronicles можно без проблем одолеть с наскоку – за каких-то шесть часов. Но в отличие от предыдущей части, где в каждой из четырех глав было по два и более секретных уровня для одиночного прохождения, TDC крайне бедна на какие-либо бонусы. Так, если пройти игру на хорошую концовку (для чего нужно всего лишь закончить последний этап меньше чем за десять минут), откроются еще два уровня… являющиеся точными копиями последних. Единственное отличие – Краузер, оставаясь за кадром, комментирует происходящее. Его нытье и есть тот самый «дарксайд» из названия игры. Помимо этой парочки «бэушных» сценариев TDC предлагает лишь одно испытание – режим «Тофу». В отличие от RE2 маршрут пролегает от ворот полицейского участка к месту взрыва бензовоза, а играть приходится не за японские лакомства, а против них: огромные тофу выступают в роли врагов! Впрочем, и это развлечение длится всего несколько минут. После завершения The Darkside Chronicles создается впечатление, что разработчики были слишком заняты графикой и сэкономили на наполнении игры.



НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Отличная графика, изящная постановка. Возвращаться к старым добрым Resident Evil 2 и Resident Evil: Code Veronica чрезвычайно приятно.

НЕДОСТАТКИ Маловато контента. Вечно трясущаяся камера сводит на нет всякие попытки вести прицельную стрельбу. В плане развития сюжета для сериала игра совершенно бесполезна.

РЕЗЮМЕ Когда вторая часть оказывается менее играбельной, менее продолжительной и менее интересной, чем первая, это всегда грустно. Увы, The Darkside Chronicles – пример именно такого разочарования. Она неплоха, но слишком страдает от недостатков, чтобы достойно выглядеть на фоне лучших образчиков жанра. Фансервиса для любителей «Резидентов», однако, предостаточно – и именно ради него в The Darkside Chronicles и стоит играть.



Пожалуй, каждый, кто играл в Resident Evil 2, вспомнит эти руки.


Как и раньше, лезущие обниматься зомби рискуют нарваться на сокрушительную контратаку.

не играть – сюрпризов не будет. Остается та часть истории, которая теоретически должна заинтриговать – те самые «темные эпизоды» в биографиях героев. Интересно? Так вот, весь этот «дарксайд» заключается в том, что – вы не поверите! – Краузер становится злым. Какая неожиданность! Нет, конечно, все понимали, что The Darkside Chronicles с самого начала создавалась, чтобы компенсировать нехватку сценариев по Code Veronica и RE2 в «Хрониках Амбреллы», но неужели так сложно было сделать нечто большее?

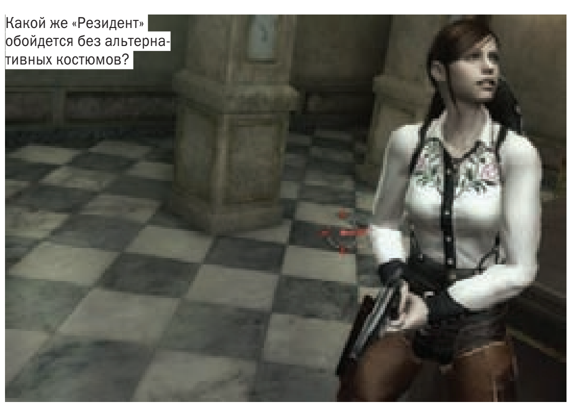
Что еще нам обещали разработчики? Более сильный акцент на хоррор, например. Но в этом аспекте The Darkside Chronicles ничем не отличается от предыдущей части, ощутимо уступая недавней Dead Space: Extraction. То есть, постановка заметно улучшилась, движения камеры теперь куда лучше имитируют повороты головы, но от этого более хорошим ужастиком игра не становится. Зато по геймплею вечно озирающиеся персонажи бьют так сильно, что хочется ругаться. Это же рельсовый шутер, тир! Здесь прицельная стрельба – основа игрового процесса, а постоянная тряска камеры буквально рубит процесс на корню. Особенно это злит в битвах с боссами, когда от мощной атаки может спасти только своевременный и очень точный выстрел.

Гонясь за кинематографичностью, разработчики то и дело выводят на сцену вашего напарника – а значит, как ни крути, придется охранять его от нежити. Потому что хоть линейка здоровья ныне у каждого своя, гибель любого из героев приводит к поражению. А под управлением AI партнер ведет себя из рук вон плохо, вот и выходит, что без друга со вторым пультом за «Хроники» лучше не садиться.

В целом же по геймплею The Darkside Chronicles практически копирует предыдущую часть: ведет за ручку по заранее прописанному пути (крайне редко предлагая выбрать маршрут), на котором встречаются всевозможные порождения T-вируса. Стрелять нужно не только в монстров: почти все элементы декораций разрушаемы, а среди обломков да осколков зачастую обнаруживаются как полезные предметы, так и различные документы, содержащие кусочки сюжета. Патроны для пистолета бесконечные – их можно не жалеть. А вот боезапас остальных стволов лучше сэкономить для более опасных противников, нежели простые зомби.


Место битвы с Носферату перенесли на менее опасную для героев площадку.

THE DARKSIDE CHRONICLES В ПЕРВУЮ ОЧЕРЕДЬ АДРЕСОВАНА ФАНАТАМ СЕРИАЛА: ВОЗМОЖНОСТЬ ВНОВЬ ПОСЕТИТЬ ЛАБОРАТОРИЮ «АМБРЕЛЛЫ» ПОД РАКУН-СИТИ, ОСТРОВ РОКФОРТ И ПОМЕСТЬЕ ЭШФОРДОВ В АНТАРКТИКЕ ДОРОГОГО СТОИТ.


Какой же «Резидент» обойдется без альтернативных костюмов?

В «Хрониках Амбреллы» на каждый тип оружия приходилось по несколько разновидностей стволов. Так игра, с одной стороны, давала больше свободы при составлении походного арсенала, а с другой – запутывала. Поэтому в TDC от этой практики отказались. Зато более наглядной стала система апгрейдов: вместо непонятных звездочек на улучшение оружия теперь тратятся найденные на уровнях деньги. И еще один приятный штрих: отныне можно менять экипировку не только между уровнями, но и во время прохождения, просто нажав на паузу и выйдя в меню.

Если что-то в The Darkside Chronicles и сделано на твердую «десятку», то это графика. TDC – одна из тех немногих игр для Wii, что ухитряются и сегодня выглядеть пристойно, не пасуя перед HD-собратьями. Саундтрек, несомненно, тоже порадует поклонников RE2 и Code Veronica новыми версиями любимых мелодий. Собственно, фанатам сериала The Darkside Chronicles главным образом и рекомендуется: все-таки возможность вновь посетить лабораторию «Амбреллы» под Ракун-Сити, остров Рокфорт и поместье Эшфордов в Антарктике дорогого стоит. А любителям хороших рельсовых шутеров все же посоветуем обратить внимание на предшествующую The Umbrella Chronicles или хотя бы Dead Space: Extraction – там, по крайней мере, камера не пакостит. **СИ**

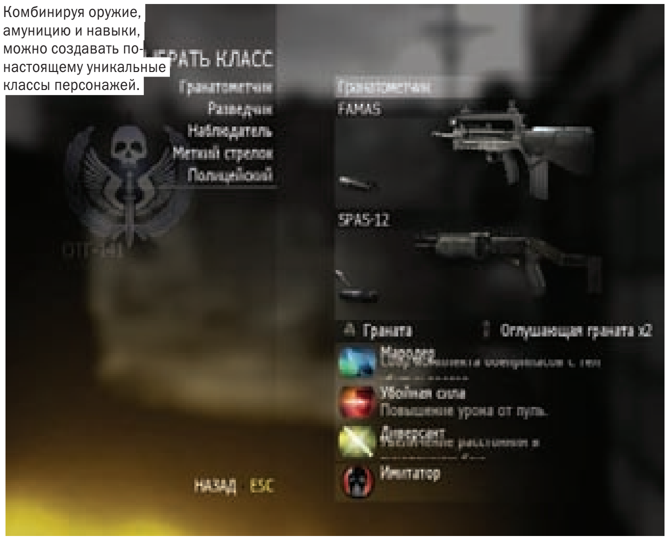
ПОХОЖИЕ ИГРЫ





1 Call of Duty 4: Modern Warfare
2 Counter-Strike
3 Battlefield 2

9.0



Комбинируя оружие, амуницию и навыки, можно создавать по-настоящему уникальные классы персонажей.



Ракетой «предэйтор» можно управлять прямо во время полета. Главное – найти тихое место, а то убьют.



ТЕКСТ
Степан Чечулин

› Modern Warfare 2 (мультиплеер)

Сериалы Modern Warfare и Call of Duty всегда славились мультиплеером, и Modern Warfare 2 не стала исключением.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
shooter.first-person.modern
Зарубежный издатель:
Activision
Российский издатель/дистрибьютор:
«1С», «СофтКлаб»
Разработчик:
Infinity Ward
Количество игроков:
до 12
Обозреваемая версия:
PC
Онлайн:
http://www.modern-warfare2.com
Страна происхождения:
США

Modern Warfare 2 можно восхищаться или открыто ненавидеть, но факт остается фактом – в Infinity Ward снова подтвердили свое право именоваться создателями одного из лучших боевиков в истории индустрии. Глупый сюжет, красивая картинка, несмолкающие ни на минуты взрывы, десятки впечатляющих сцен. Нашу подробную рецензию на одиночную часть вы можете прочесть в 24-м номере «Страны Игр», а сегодня мы разберем мультиплеерный режим.

Вместе веселее

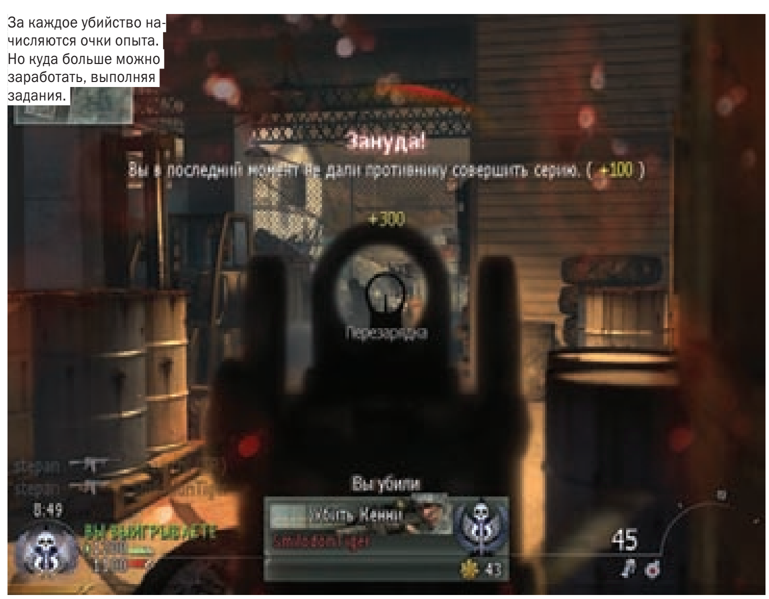
Разнообразие возможностей поражает буквально с самого начала игры. Дело в том, что здесь вы не просто управляете заранее созданными классами, как это принято в других боевиках, но скрупулезно создаете своего персонажа почти с нуля, подбирая ему навыки, оружие и амуницию. Возможность, конечно, не новая (в прошлой Modern Warfare было так же), но теперь вариантов создания уникального класса огромное количество.

Правда, в начале игры доступно немного, а самые вкусные «плюшки» придется зарабатывать потом и кровью на поле боя. Штука в том, что за каждое полезное и не очень действие высшие, так сказать, силы выдают энное количество очков опыта, точно в хорошей RPG. По мере роста уровня, а соответственно и званий открываются все новые и новые возможности. Так, если в начале карьеры поиграть позволено в жалких четырех режимах, то по мере развития становятся доступны скрытые соревнования, которых здесь предостаточно. Точно так же дела обстоят и с оружием. Хотя в игру включено невероятное количество разнообразных штурмовых винтовок, пистолетов, пулеметов и черт знает чего еще, доступ ко всему богатству открывается по мере прокачки героя.

Впрочем, глобальный рост уровня – лишь вершина айсберга. Для любителей мультиплеерных забегов создатели приготовили еще и множество всевозможных достижений, которые не только генерируют бонусные очки опыта, но и открывают доступ к новому оборудованию. Задачи, как водится, самые разные и похожи на ачивменты в играх Xbox 360 или PlaySrtation 3. Так, убив энное количество врагов, используя оружие с глушителем, можно получить доступ к датчику сердцебиения (очень полезная штука, чтобы засекать спрятавшихся врагов), за расстрел 150 недругов из винтовки M4A1 награждают более мощными патронами, и т. д. Любой ствол и умение в Modern Warfare 2 тоже нужно прокачивать, выполняя разнообразные задания. На деле же подобная система достижений оказывается удивительно мощным стимулом, чтобы играть и играть, открывая и открывая награды.

Личный вклад

Несмотря на почти ролевую систему развития персонажа, сами сражения получились



За каждое убийство начисляются очки опыта. Но куда больше можно заработать, выполняя задания.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Масса разнообразных наград и достижений, десятки видов оружия, возможность создания собственных классов, сверхзвуковой геймплей.

НЕДОСТАТКИ Нет возможности играть по LAN, некоторые карты не лучшим образом сбалансированы.

РЕЗЮМЕ Modern Warfare 2 состоит из двух равноценных частей – одиночной кампании и блестящего мультиплеерного режима. И это только к лучшему, ведь даже если вы на дух не переносите идиотские байки о плохих русских, то ради коллективного мордобития эту игру точно стоит купить. К тому же разработчики постарались на славу, приготовив десятки стволов, разнообразные режимы игры, невообразимое количество всевозможных достижений и адреналиновые сражения.



Вверху: Карты в игре яркие, можно даже сказать, излишне пестрые, но сбалансированы отлично.

сбалансированными, а победа в конечном счете зависит от личного мастерства каждого игрока в команде, а не от его развития. И хотя сами по себе стычки сугубо классические (на картах бегает толпа игроков и палит друг в дружку почем зря), но и тут разработчики не дают скучать, разбавив привычную войну такой немаловажной штукой, как «поддержка». Она может быть самой разной, а право получить помощь имеет любой игрок, совершивший серию убийств. Вариантов испортить жизнь противнику полно: можно вызвать беспилотник, который на некоторое время показывает месторасположение чужих бойцов, разрешается запросить ковровую бомбардировку вражеских позиций или «позвать» вертолеты, которые будут барражировать над картой, расстреливая врагов. Высший пилотаж, конечно, – настрелять непрерывную серию из 25 фрагов, получив за героизм возможность накрыть врагов ядерной бомбардировкой. После атомного удара сражение считается выигранным при любом раскладе.

Но при таком подходе, разумеется, всегда побеждает именно та команда, где большинство участников не только умеют метко стрелять, но и редко погибают – ведь только таким геймерам под силу уничтожить врагов, вызвав поддержку из штаба. Да и в отличие от сериала Battlefield, Modern Warfare 2 – абсолютно некомандная игра, успех здесь приносят удачные действия каждого в отдельности. Неудивительно, что любое сражение превращается в беспорядочную беготню и перестрелки. О товарищах здесь думать не принято даже в командных режимах игры.

Такой подход, впрочем, отчасти оправдан, учитывая новую схему организации онлайновых игр, когда в бой идут всегда случайные люди. Как выяснилось, в Infinity Ward не любят тех, кто предпочитает сражаться по LAN или создает собственные серверы, так что теперь все бои происходят через сервис IWNet, который, понятное дело, создавался для простых, так сказать, геймеров, не желающих сложностей. Чтобы подключиться, достаточно выбрать желаемый вариант битвы, нажать «старт» и подождать пару минут. Дальше игра одним ей ведомым способом соберет пользователей со всего мира и распределит их по командам. Чисто теоретически с помощью Steam можно играть с друзьями, но пока все организовано настолько криво, что на практике не работает. И у бывалых-то геймеров IWNet каждый день вызывает приступы мигрени: они жалуются, что не могут создать игры со своими правилами и установками (все матчи проходят по универсальным правилам), плачут, что в прошлое ушли клановые войны и закрытые серверы. Впрочем, все эти проблемы тех самых простых геймеров вряд ли особо смутят, ибо играть удобно, а серверы никогда не пустуют, так что каждый желающий в любое время суток может вступить в бой. **СИ**

Нормальные герои всегда идут в обход

В Modern Warfare 2 аж 15 разнообразных наград за серию убийств, причем многие из них оказываются поистине неоценимыми для команды. Мы выбрали шесть самых полезных вариантов.

«Предэйтер»: Составив серию из пяти фрагов, можно вызвать управляемую ракету, которая одним махом уничтожит нескольких противников.

«Пейв Лоу»: С базы прилетает тяжеловооруженный вертолет, способный изрядно подпортить жизнь вражеской команде. Требует серии из девяти убийств.

«Стор.орудие»: За серию всего из пяти фрагов позволяется установить стационарный пулемет. Он неплохо стреляет, но это оружие довольно просто уничтожить.

«Верт.пулемет»: Если получится мастерски отправить на тот свет 11 врагов, то можно оказаться за пулеметом вертолета и меткими выстрелами устроить противнику ад.

«AC-130»: Опять же за серию из 11 фрагов вас на некоторое время посадят за автоматическую пушку штурмовика, барражирующего над полем боя.

«Ядерный заряд»: Ультимативное оружие, которое позволяет выиграть любой бой. Для этого нужно «всего лишь» выстроить серию из 25 фрагов, ни разу не погибнув.

НЕСМОТРЯ НА ПОЧТИ РОЛЕВУЮ СИСТЕМУ РАЗВИТИЯ ПЕРСОНАЖА, САМИ СРАЖЕНИЯ ПОЛУЧИЛИСЬ СБАЛАНСИРОВАННЫМИ, А ПОБЕДА В КОНЕЧНОМ СЧЕТЕ ЗАВИСИТ ОТ ЛИЧНОГО МАСТЕРСТВА КАЖДОГО ИГРОКА В КОМАНДЕ.



PC
PS2
PS3
XBOX 360
WII
PSP

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

1 
2 
3 

1 PES 2008
2 PES 2009
3 FIFA 10

7.0

ЗА ГРАФИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ — СТРАНА ИГР
ЗА САУНДТРЕК — СТРАНА ИГР

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox360, Wii, PC, PS2, PSP
Жанр:
sports.traditional.football
Зарубежный издатель:
Konami
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
Winning Eleven Productions
Требования к компьютеру:
CPU 2.4 ГГЦ, 1024 RAM, 128 VRAM
Количество игроков:
за одной консолью – до 4 (Xbox 360), до 7 (PS3); онлайн – до 4
Обозреваемая версия:
PlayStation 3
Онлайн:
www.konami.jp/we/online
Страна происхождения:
Япония


Испортить картинку PES 2010 смогут лишь самопальные футболки лондонского «Арсенала».

Субтитры на русском языке


ТЕКСТ
Андрей Загудаев

› Pro Evolution Soccer 2010

К хорошему быстро привыкаешь. Все, например, знают, что Олимпийские игры проходят раз в четыре года, и никакие политические конфликты на планете не смогут сломать эту традицию. С таким же интервалом проходит и главный футбольный турнир на Земле – чемпионат мира. А вот поклонники виртуальной версии самой популярной игры на планете привыкли получать каждую осень в коробочке с логотипом Pro Evolution Soccer лучший в мире футбольный симулятор. К сожалению, в последние годы эта приятная для нас традиция была нарушена.

В очередной раз рассуждать о проблемах японского сериала, честно говоря, не хочется. Скажем лишь, что от Pro Evolution Soccer 2010 все ждали чуда. Конкуренты из EA Sports в этом году настолько высоко подняли планку качества внутри жанра, что кто-то даже посоветовал умельцам из Konami продать душу дьяволу, чтобы игроки по всему миру снова признались японскому сериалу в любви. Те отшучивались, мол, справятся собственными силами. В итоге, с сожалением констатируем, что PES 2010 страдает болезнью, унаследованной от предыдущей части: из игры окончательно выветрился сам дух футбола. И вполне может так приключиться, что вернуть его так и не удастся.



Лицензией больше

Сериал Pro Evolution Soccer постоянно ругают за отсутствие лицензий. И стоило разработчикам воссоздать в PC-версии игры российский чемпионат, как критика только усилилась. И вот, словно стараясь оправдаться, в последние дни осени компания Konami объявила о подписании соглашения с московским «Спартаком» на использование в своих играх бренда самого титулованного и популярного клуба России. Каковы условия договора, представители Konami не сообщают, но можно с большой долей уверенности сказать, что, как минимум, в PES 2011 в списке доступных клубов окажется московский «Спартак».

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Потрясающие 3D-модели футболистов, обновленная Master League, задорный саундтрек.

НЕДОСТАТКИ Специфичная анимация, отсутствие новых режимов, скучные комментаторы.

РЕЗЮМЕ «Возвращение короля» в очередной раз не состоялось. Сейчас уже можно с полным правом утверждать, что сериал находится в глубоком кризисе. Все улучшения в PES 2010 носят косметический характер, а некоторые из них и вовсе бесполезны. Даже геймплей, который всегда оставался визитной карточкой цикла, словно застрял в недоумении между двумя (аркадным и хардкорным) мирами. Одним словом, в следующем году мы требуем революции!

Отдельной похвалы заслуживает саундтрек PES 2010. В игру вошло более тридцати композиций от таких известных коллективов, как Stereophonics, Kaiser Chiefs, Keane, Chemical Brothers и многих других. В Konami сообщают, что и в следующих частях японского футсима музыка окажется ничуть не хуже. Таким образом, PES еще больше стал похож на FIFA, саундтреки которой всегда считались эталонными.



Некоторые эпизоды PES 2010 легко спутать с настоящей телетрансляцией.

КАЖЕТСЯ, ЕЩЕ ЧУТЬ-ЧУТЬ И СТИВЕН ДЖЕРРАРД ВЫПРЫГНЕТ ИЗ ТЕЛЕВИЗОРА И С РАДОСТЬЮ ПОДАРИТ АВТОГРАФ.

Pro Evolution Soccer 2010 способен неприятно удивлять и влюблять в себя в то же самое время. Впервые оказавшись в главном меню, нервно тиская в руках геймпад, вдруг понимаешь, что в игре нет ни единого нового режима. Ни единого. Невольно напрашивается сравнение с FIFA 10, с ее ежегодными царскими обновлениями. Однако, смахнув платком слезу со щеки, надо собраться с силами и дотерпеть до первого настоящего поединка. Перед глазами изумрудный газон манчестерского стадиона «Олд-Траффорд». Пульс учащается. Вглядываясь в физиономии игроков, испытываешь искреннюю радость. Модели спортсменов (особенно это заметно в PC-версии) выполнены на высочайшем уровне. Футболки на мускулистых торсах правдоподобно мнутся и мокнут под дождем. Особой похвалы заслуживает проработка лиц. Виртуальные копии звезд в PES 2010 воссозданы с такой тщательностью, что кажется, еще чуть-чуть – и Стивен Джеррард выпрыгнет из телевизора да автограф подарит.

Геймплей PES 2010 вызывает противоречивые чувства. С одной стороны, скорость игры заметно снизилась, появились еле уловимые вязкость и тягучесть. С другой – сам геймплей, анимация футболистов и прочие элементы давно и безвозвратно устарели. Поединки развиваются в целом по похожему сценарию и напоминают скорее не спортивное действо с его рваным ритмом, тактической борьбой до финального свистка, а поочередные кавалерийские наскоки то на одни, то на другие ворота. Тем же, кто больше жизни любит расставлять на поле замысловатые стеночки, тянуть время, проводить тактические замены, играя на нервах оппонента, в PES 2010 вообще не место.

Опробовав систему CARD, задаешься вопросом: а зачем она вообще нужна? Для тех, кто не в курсе, напоминаем, что в PES 2010 у суперзвезд вроде Месси или Криштиану Роналду в профиле хранится набор персональных карточек. Одна карточка – одно индивидуальное умение. Уникальность CARD в том, что вы можете отключить любую из них, тем самым подстроив каждого футболиста под свою манеру игры. На деле же получается странный парадокс: перки убрать можно, но делать это незачем. Например, у Стивена Джеррарда есть карточка, отвечающая за силу дальних ударов. Покажите хотя бы одного геймера, который захочет выключить данную опцию и лишить спортсмена его главного козыря! Конечно, встречаются и приятные исключения, например, я, покопавшись в профиле Уэйна Руни, строго-настрого запретил ему помогать партнерам в обороне, а Лионеля Месси «попросил» не смещаться постоянно с фланга в центр. Однако в целом, CARD-система не оправдывает надежд, и на деле оказывается без пяти минут бесполезной.

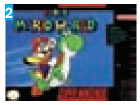
Из других немногочисленных приятных изменений отметим обновленную Master League. Помимо современного дизайна, у игрока появилась возможность управлять юношеской командой, заключать выгодные спонсорские соглашения, а также участвовать в еврокубках (в PES 2010 помимо Лиги чемпионов теперь присутствует и Лига Европы). К сожалению, мой любимый Become a Legend разработчики обошли стороной, лишь слегка подправив AI компьютерного противника. Мультиплеер, хоть и не балует изобилием режимов, работает без заметных сбоев и обеспечивает комфортную игру.

Другое дело, что на фоне полной жизни современной FIFA 10 нынешний PES выглядит усталым пережитком прошлого. Один «фифовский» Virtual Pro стоит больше, чем все нововведения PES 2010 вместе взятые. Горькая ирония: только сейчас, когда сериал находится на краю пропасти, отчетливо понимаешь, что все то, за что нам так полюбилась FIFA 10, было давно придумано именно в PES. Но Такацука и его команда зачем-то от всего этого отказалась, отдав предпочтение аркадной модели развития сериала. Как показывает история, этот выбор разработчиков оказался ошибкой, за которую они сейчас и расплачиваются. Сколько еще времени пройдет, пока PES обретет былое величие – неизвестно. Но мы уже устали ждать. **СИ**

Внизу: Ростеры в PES 2010 не соответствуют действительности на все сто процентов. Однако просчеты разработчиков легко исправить вручную, в опциях.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ


1 New Super Mario Bros.
2 Super Mario World
3 Super Mario Bros. 3

8.5





Прохождение того или иного уровня вчетвером не только не облегчает, но порой, напротив, усложняет задачу – если действиям игроков не хватает слаженности.



ТЕКСТ
Алексей «Red Cat» Голубев

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii
Жанр:
action-adventure/platform
Зарубежный издатель:
Nintendo
Российский дистрибьютор:
«ND Видеоигры»
Разработчик:
Nintendo
Количество игроков:
до 4
Обозреваемая версия:
Wii
Онлайн:
http://mariobroswii.com
Страна происхождения:
Япония



› New Super Mario Bros. Wii

Вы слышали новость? В Грибном Королевстве снова украли Принцессу. Похитители, как и прежде, – банда черепах. В погоню отправлен спасательный отряд в составе двух итальянских водопроводчиков и парочки жаб. Не волнуйтесь, это не дурной сон, не бред сумасшедшего. Всего лишь виртуальная реальность.

Новаторство в игровой индустрии было и остается излюбленной темой для всех, кто к этой самой индустрии причастен. Издатели и разработчики, журналисты и рядовые пользователи – каждому из нас есть что сказать. А многим к тому же неоднократно выпадает шанс делом доказать ту или иную точку зрения. И вот тут-то частенько обнаруживается любопытный парадокс – даже те, кто с пеной у рта отстаивает необходимость нововведений, не слишком торопятся что-то менять в уже сложившихся концепциях, предпочитая оставлять изобретение колеса… кому? Более смелым? Более предприимчивым? Или тем, кто достаточно глуп, чтобы рискнуть ради новой идеи собственным кошельком? И вот вам живой пример. Могущественная корпорация Nintendo уже несколько лет не устает доказывать, что именно она – быть может, только она одна! – умеет придумывать что-то оригинальное, неординарное и нужное массам. Взгляните на Wii, вспомните историю успеха DS, посмотрите, как сильно выросла доля компании на рынке. Разве есть повод сомневаться в декларируемых ее руководителями принципах? Но подождите – говоря о «железе», мы чуть было не упустили из виду игры, а они… они-то как раз выглядят до странности привычно, пусть даже мало кого разочаровывают. Экспериментируя с консолями, Nintendo в действительности редко позволяет самой себе отклоняться от однажды заданной «генеральной линии», и подоспевшая New Super Mario Bros. Wii лишний раз доказывает это утверждение.

Режим прохождения для четырех игроков, безусловно, отличная идея, но многое зависит от ее воплощения, тем более когда речь идет о платформере. К чести Nintendo стоит сказать, что задумка была реализована очень неплохо, и прогулки по уровням New Super Mario Bros. Wii в компании товарищей могут оказаться действительно увлекательными. Играть приходится на одном экране, но если кто-то из участников экспедиции не справляется с заданным темпом, камера дает более широкий обзор, позволяя отстающим не терять лидеров из виду. Если и это не помогло, плетущихся в хвосте колонны будет двигать вперед неумолимый край экрана – до тех пор, пока злоупотребившие тормозной жидкостью страдальцы не очнутся от дурмана либо не свалятся в первую же подходящую пропасть. Вторая находка многопользовательского режима – пузыри. Туда попадают только что погибшие персонажи (в этом случае бедолаг вынудят дожидаться помощи соратников), они же служат убежищем для тех, кто боится честно преодолевать какой-нибудь сложный участок уровня – и хочет, чтобы борьбу продолжали более опытные члены команды.

Размер не имеет значения

Первое, что бросается в глаза после запуска игры, – ее поразительное сходство с New Super Mario Bros., созданной три (целых три!) года назад для DS. Да-да, проект для домашней консоли по техническому исполнению не слишком отличается от предыдущего, но на консоли карманной. И, напомним, далеко не самой мощной с точки зрения графических возможностей. Тем не менее назвать New Super Mario Bros. Wii уродливой или хотя бы некрасивой язык не повернется – пусть даже сравнивать ее возьметесь с самыми яркими творениями для Wii, будь то Super Mario Galaxy или The Legend of Zelda: The Twilight Princess. Как и в прошлый раз, разработчики соединили двухмерные декорации с трехмерными моделями персонажей, добавили ярких

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Безупречный дизайн уровней, умеренная сложность, разнообразие игрового процесса, многопользовательский режим.

НЕДОСТАТКИ Мизерное количество отличий от оригинальной New Super Mario Bros., красочная, но не потрясающая воображение графика, странноватая функция Super Guide.

РЕЗЮМЕ В жанре 2D-платформеров Nintendo нет равных – и сама компания уверовала в это так сильно, что без лишних затей переделала «карманный» блокбастер под новый формат, ограничившись кооперативным мультиплеером (за это – большое человеческое спасибо) и парой-тройкой фактически бесполезных «фишек» вроде Super Guide. Играть по-прежнему интересно, но если вы надеетесь отыскать в New Super Mario Bros. Wii что-нибудь новое, то вы ошиблись адресом. Ждем Super Mario Galaxy 2. Быть может, она нас удивит.

красок и более тщательно прорисовали детали, чтобы картинка лучше смотрелась на больших экранах, кое-где разнообразили спецэффекты и… готово. Кто-то, разумеется, скажет, что результат, мягко говоря, не соответствует представлениям о том, какой должна быть графика на платформах нынешнего поколения. Но позвольте – ведь представители Nintendo не устают повторять, мол, сама по себе технологичность не имеет для них определяющего значения, главное – процесс, новаторская механика и, конечно, умение понравиться не только хардкорщику, но и человеку, который тратит на интерактивные развлечения лишь малую толику своего свободного времени. Соответствует ли New Super Mario Bros. Wii перечисленным критериям?


Многие уровни повторяют миры оригинальной New Super Mario Bros. вплоть до мелочей.

Дважды в одну реку? Охотно!

Небольшая цитата из обзора 2006 года: «Невероятно, но факт: в New Super Mario Bros. нет НИ ОДНОЙ в самом деле новой или более-менее свежей идеи. Зато старые подобраны столь умело, что впору говорить о появлении действительно идеального платформера». И, как это ни странно, все сказанное целиком и полностью можно отнести и к версии для Wii. Действительно, ничего нового. Действительно, мы по-прежнему говорим об идеальном (или почти идеальном) двухмерном платформере – обойти Nintendo, несмотря на весь ее консерватизм, до сих пор никому не удалось.

Снова нам предстоит последовательно изучить восемь разнообразных миров, каждый из которых предложит свой набор испытаний, призов за успешное прохождение, новых возможностей и сюрпризов. Кроме основных есть еще и тайные маршруты, и обходные пути – верный способ либо сэкономить время, либо наткнуться на какую-нибудь мини-игру и обеспечить себя полезным предметом для преодоления грядущих опасностей. К слову, возникшие у пользователей проблемы с прохождением можно решить не только методом проб и ошибок, но и раскошелившись на подсказки. Раньше мы до седьмого пота разыскивали золотые Star Coins (по три штуки на уровень), чтобы «приобрести» билет до очередного пункта назначения.

Теперь гигантские монеты используются для покупки подсказок разной степени полезности. Одни укажут, как добраться до очередного хитро припрятанного тайника, другие станут своего рода видеодемонстрацией тех или иных возможностей. Уместность подобной помощи многим, наверное, покажется сомнительной, тем более что планку сложности в New Super Mario Bros. Wii даже с очень большой натяжкой нельзя назвать завышенной. Но для тех, кто имеет дело с легендарным сериалом впервые (неужели такие еще остались?!), она может оказаться очень кстати. Еще одно любопытное, но, откровенно говоря, бесполезное дополнение – функция Super Guide. Чтобы ознакомиться с ней, достаточно в режиме прохождения для одного игрока целых восемь раз обречь персонажа на мучительную – ну или уж как получится – смерть. После этого из жалости к вашему бессилью игра в буквальном смысле слова предложит пройти уровень за вас. Тем, кто вскоре все же опомнится и решит отказаться от унизительной процедуры, позволят в любой момент перехватить управление. Как говорится, чем бы дитя ни тешилось, лишь бы папу не отвлекало…

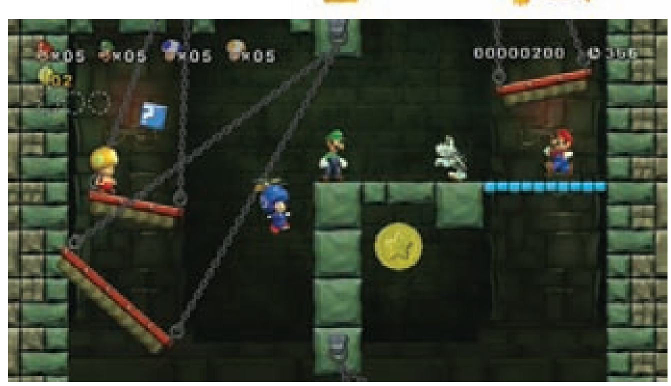
Учитывая такую предупредительность, два варианта управления на выбор уже не вызывают удивления. Первый – и он же, вероятно, предпочтительный – предполагает использование Wii-пульта в горизонтальном положении, уподобив его контроллеру древней NES. Второй оправдывает существование «нунчака» – на него переключается контроль за перемещением персонажей. И в том и в другом случае одни дей-


Вверху: New Super Mario Bros., как всегда, ни с чем не спутаешь – стиль выдержан безупречно.



Внизу: Обычная история – большая золотая монета находится прямо под носом… Но как ее добыть?







Темнота – отнюдь не способ напугать, это отличное средство укрыть до поры до времени и врагов, и ловушки.

ПЕРВОЕ, ЧТО БРОСАЕТСЯ В ГЛАЗА ПОСЛЕ ЗАПУСКА ИГРЫ, – ЕЕ ПОРАЗИТЕЛЬНОЕ СХОДСТВО С NEW SUPER MARIO BROS., ВЫПУЩЕННОЙ ТРИ ГОДА НАЗАД ДЛЯ DS.

ствия будут выполняться при помощи определенных клавиш, для других потребуется, например, как следует встряхнуть пульт. Причем есть подозрение, что подобные манипуляции – не продиктованная нехваткой кнопок необходимость, а лишний повод напомнить о встроенном гироскопе, и только. Впрочем, повод вполне подходящий.

Коротко о пингвинах

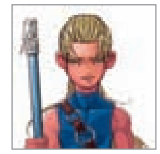
Новая игра с участием Марио почти всегда сопровождается небольшим обновлением в гардеробе главного героя и наведением порядка в его ящике с инструментами. Тут убрать, там добавить – и все ради соблюдения необходимого баланса. Грозный Мариозилла утопал крушить декорации в какую-то другую игру, за ним уковылял и Марио-черепаха. Зато появился Марио-пингвин, чудовищное существо, гроза всех жаб и черепах, – отлично плавает под водой, не боится предательски скользкого льда да к тому же умеет замораживать недругов в аккуратные кубики, и этими же кубиками потом проламывать черепа тем, кто мороза не боится. Наконец, вспомнили и о динозаврике Йоши: ему время от времени выпадает честь изображать скаковую лошадь.

С каким счетом?

Финальная оценка New Super Mario Bros. Wii заслуживает того, чтобы стать предметом жарких споров. Конечно, игровой процесс по-прежнему задает тон в жанре 2D-платформеров – и новый многопользовательский режим лишь помогает закрепить успех. Техническое исполнение, пусть даже не преподносит ни одного сюрприза, ожидаемо точное, яркое и в конечном счете свою задачу выполняет на 100%. Но если все-таки не рассматривать данный проект обособленно, то перед нами фактически окажется слегка доработанная версия игры трехлетней давности, которая и тогда уже не могла похвастаться обилием новых идей. Объективно критиковать очередное детище Миямото практически не за что, но если вам не понравились прошлые творения мэтра в том же жанре, или сам сериал Mario Bros. успел наскучить в какой-то из ранних инкарнаций, здесь, в общем, ловить нечего. Вам всего-лишь предлагают еще раз познакомиться с нестареющей классикой, не забыв, разумеется, отблагодарить заботливую компанию Nintendo, пожертвовав указанную на ценниках сумму. **СИ**

МНЕНИЕ

СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК



В New Super Mario Bros. Wii возникает любопытная дилемма: с одной стороны, чем больше игроков участвует, тем веселее; с другой – пропорционально вырастает количество глупых смертей из-за того, что все постоянно друг другу мешают. И ведь даже не нужно пользоваться милой возможностью поднять кого-нибудь и скинуть в пропасть – все гадости происходят сами собой. Двое не могут уместиться на одной точке, а значит, один всегда будет прыгать у другого на голове и мешать, мешать, мешать. Камера, конечно, умеет приближаться и отдаляться в зависимости от расстояния между персонажами, но и у нее есть свои пределы – и число убитых границей экрана растет не по часам, а по минутам. Получается, что идеально играть вдвоем: и помех меньше, и в случае гибели одного героя второй поможет ему воскреснуть на том же месте – то есть поражений с последующим откатом до чекпойнтов будет не столь много. Вчетвером же одновременно проходить игру почти невозможно: обычно двое идут вперед, а другая пара ждет своей очереди, чтобы не путаться под ногами. А то и вовсе паразитирует на умении товарищей из авангарда, «свернувшись» в пузырики и ожидая повода включиться в игру. В общем, не такая уж и кооперативная эта NSMB, зато очень веселая – этого не отнимешь.







У хищных цветов любимое блюдо все то же – свежая итальятина под кепковым соусом.

СКОРО

300

СТРАНА ИГР

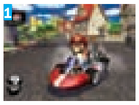
PC | PS2 | PS3 | WII | XBOX 360 | DS | PSP

РЕЦЕНЗИЯ

WII
DS

НА ПОЛКАХ

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

1 
2 
3 

1 Mario Kart Wii
2 Excite Truck
3 DiRT 2

7.5

ЗА АРТ-ДИЗАЙН · СТРАНА ИГР
ЗА САУНДТРЕК · СТРАНА ИГР
ЗА МУЛЬТИПЛЕЕР · СТРАНА ИГР



В общей сложности здесь всего-то три десятка машинок, но Nitro – как раз тот редкий случай, когда количество не имеет значения.



Сама трасса и придорожные пейзажи «транслируют» фирменное граффити лидирующего игрока. Вроде бы мелочь, но какая яркая! Сразу же обращает на себя внимание.



ТЕКСТ

Алексей Харитонов

Need for Speed: Nitro

«Послушайте, а при чем здесь вообще Need for Speed?» – вот нормальная реакция любого человека, который видит Nitro впервые. При условии, что он знаком хотя бы с несколькими играми сериала.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii, DS
Жанр:
racing.arcade
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский дистрибьютор:
Electronic Arts
Разработчик:
EA Montreal
Количество игроков:
до 4
Обозреваемая версия:
Wii
Онлайн:
nitro.needforspeed.com
Страна происхождения:
США

Непропорциональные машинки с огромными колесами, появляющиеся на небоскребах гигантские граффити, запредельная скорость и абсолютно нереальная физика – это Nitro. А почему бы Need for Speed не стать вдруг теперь именно такой? С самого своего дебюта в 1994-м «Жажда скорости» принимала столь причудливые и все более непривычные формы, что удивляться уже попросту нечему. Были отличные симуляторы, были безвкусные кольцевые гонки, были соревнования стритрейсеров, были попросту серые и «необязательные» игры. А вот намеренно несерьезной и при этом по-настоящему красочной еще не было.

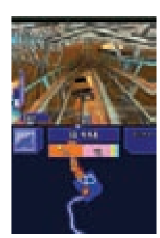
Есть и еще один существенный момент. Как правило, все эти годы в Electronic Arts даже не задумывались о том, чтобы сделать эксклюзивные выпуски для каких-то отдельных платформ. Обязательно с учетом их особенностей! Речь идет не столько о мощности (в этом плане попытки были, но это как раз вопрос третий), сколько о целевой аудитории. Вопрос: нужна ли владельцам Wii очередная мрачноватая калька с PS2? Или «серьезная» версия с оглядкой на Xbox 360 и PS3, только хуже и меньше? Скорее уж целевой аудитории понравилась бы принципиально иная разработка, но обязательно со своими сильными сторонами, идеями и находками. Need for Speed: Nitro стала именно такой.

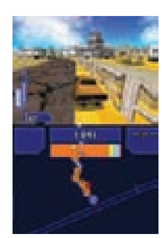
В ней представлены все развлечения по последней моде: стандартные круговые соревнования и соревнования на время, драгрейсинг, гонки на выбывание, дрифт и заезды с целью достижения лучшего результата в скорости. Однако все происходящее нарочито несерьезно: управляемые заносы получаются под совершенно неправдоподобными углами, повреждения никак не влияют на управление, а починка автомобиля осуществляется путем подбора бонусов с изображением гаечного ключа прямо на трассе. Противники ведут себя словно дети – пытаются вытолкнуть с трассы или отправить в цепкие лапы полиции. И это не вызывает раздражения – здесь такое в порядке вещей. Жаль, что беззлобные и глуповатые лица оппонентов можно увидеть только в коротеньких ознакомительных роликах да во время загрузки: сюжет отсутствует, есть лишь серия последовательных соревнований.



Need for Speed: Nitro для Nintendo DS

Все познается в сравнении: в тени старшей версии Nitro для Nintendo DS выглядит блекло. Буйства красок не наблюдается, граффити отсутствует, напористость и сообразительность соперников тоже, траффика нет и в помине, а трассы однотипны. Саундтрек также лишился львиной доли композиций, но хотя бы Crystal Method, Roots Manuva и Taking Back Sunday остались – не лучший выбор, но и не худший. Однако самое серьезное отличие – отсутствие активной полиции. Стражи порядка здесь в лучшем случае преграждают дорогу и не двигаются с места, даже если врезаться в них на полной скорости. Несмотря на все это, сравнивать нужно, конечно же, не версии для Wii и Nintendo DS. Стоит смотреть исключительно на другие гонки для двухэкранной системы. И тут Need for Speed: Nitro, оказывается, тоже готова стать в один ряд с лучшими играми жанра – Race Driver: Create&Race, GRID и Trackmania DS. Можно было бы сказать что-то в духе «Почему бы и нет – и Nitro, и все перечисленные игры делала Firebrand Games, так что и беспокоиться было не о чем». Ничего подобного – случались у этой студии и грубые промахи, так что еще одну маленькую победу наблюдать вдвойне приятно. Маленькой победе присуждается оценка в 7 баллов ровно.





НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Отличный дизайн трасс. Масса интересных развлечений для нескольких игроков (в том числе возможность проходить игру вчетвером). Настоящее ощущение скорости.

НЕДОСТАТКИ С управлением освоиться сложновато – особенно начинающим игрокам. Нет возможности изменить вид во время гонки и просмотреть повтор после нее.

РЕЗЮМЕ Разрабатывать эксклюзивные игры одного сериала для разных платформ – единственный правильный вариант в наше время. И очень странно, что в Electronic Arts не пришли к этому раньше. Зато теперь, после пары удачных попыток, можно смело пробовать снова и снова. Результат наверняка не заставит себя долго ждать: Electronic Arts известна любовью к сиквелам даже не самых удачных разработок, а Need for Speed: Nitro, безусловно, удачная.

Как бы то ни было, уже через три секунды после старта игрок не замечает происходящего за пределами телеэкрана, а еще через семь его глаза начинают лихорадочно блестеть. Настолько красочной и быстрой Need for Speed еще никогда не была! При этом ни одна трасса, ни одна машина и ни одно меню не выглядит безвкусно – цвета и элементы дизайна подобраны очень тщательно. И чаще всего ни одна гонка просто не успевает надоесть, так как длится две-три минуты – меньше одной песни из саундтрека.

А композиций здесь почти три десятка. И это один из тех немногих случаев, когда в Need for Speed действительно уместны и электронная музыка, и хип-хоп. Само собой, подборка предельно агрессивна: Evil 9, Alex Metric, Hollywood Holt, Danko Jones, Dizzee Rascal, Drumagick. Но нашлось место и гитарным риффам: Taking Back Sunday, Rise Against, Placebo, а также Street Sweeper Social Club. Последняя формация от участников Rage Against the Machine и The Coup звучит наиболее убедительно – композиция Fight! Smash! Win! задает правильный ритм.

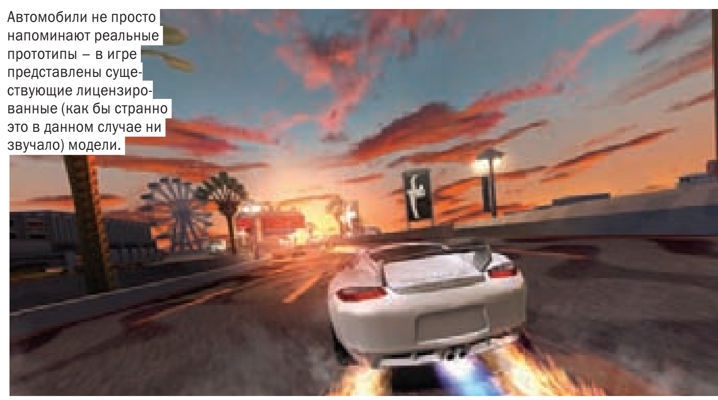
Под такую музыку и противников обгонять веселее, вот только с управлением бороться не проще. С одной стороны, оно здесь на любой вкус: можно использовать Classic или GameCube контроллеры, нунчак с пультом в паре или один только пульт, который можно держать как горизонтально, так и вертикально – в обоих случаях контроллер будет реагировать на перемещение в пространстве, но во втором можно вообще держать Wii-моут всего одной рукой. Зачем такое нужно? Подхватывать второй рукой стакан с напитком – как советуют разработчики. Правда, чтобы достичь в этом мастерства, спешим добавить мы, придется наездить в Nitro не один десяток километров.

И вот тут, пожалуй, кроется один из немногих неприятных моментов – освоиться с управлением с помощью Wii-моута и нунчака (или просто с помощью Wii-моута) весьма и весьма непросто. Имейте в виду, запуск Nitro на первой попавшейся вечеринке без предварительной подготовки участников скорее всего закончится неудачно. Однако главное – начать. Потому что полностью Nitro раскрывает себя именно в многопользовательском режиме. В нем присутствуют не только все перечисленные выше развлечения, но и несколько дополнительных. А для тех, кто не горит желанием побеждать соседа, разработчики подготовили другой, совсем уж неожиданный сюрприз – возможность пройти игру совместными усилиями.

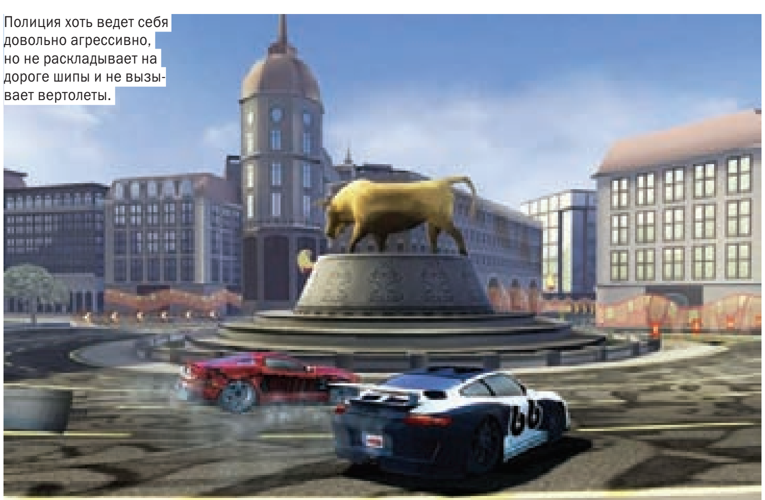
Хотя не так уж и важно, играете ли вы в гордом одиночестве или в шумной компании друзей – к игре вполне может возникнуть некая привязанность (особенно если не переигрывать). После выключения консоли хочется возвращаться к Nitro снова и соревноваться на огромной скорости с живыми или хотя бы с компьютерными противниками. Наверное, это можно охарактеризовать просто – жажда. Жажда скорости. Вот и получается, что вопрос «А при чем здесь вообще Need for Speed?» отпал сам собой. **СИ**



Уголки мира, которые предстоит посетить: Дубай, Рио-де-Жанейро, Каир, Сингапур, Мадрид. Этот выбор без четкого деления на города и страны кажется вполне уместным в яркой и веселой игре.

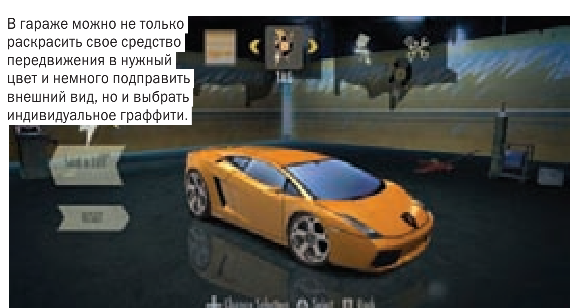


Автомобили не просто напоминают реальные прототипы – в игре представлены существующие лицензированные (как бы странно это в данном случае ни звучало) модели.



Полиция хоть ведет себя довольно агрессивно, но не раскладывает на дороге шипы и не вызывает вертолеты.

НЕПРОПОРЦИОНАЛЬНЫЕ МАШИНКИ С ОГРОМНЫМИ КОЛЕСАМИ, ПОЯВЛЯЮЩИЕСЯ НА НЕБОСКРЕБАХ ГИГАНТСКИЕ ГРАФФИТИ, ЗАПРЕДЕЛЬНАЯ СКОРОСТЬ И НЕРЕАЛЬНАЯ ФИЗИКА – ВСЕ ЭТО NEED FOR SPEED: NITRO.



В гараже можно не только раскрасить свое средство передвижения в нужный цвет и немного подправить внешний вид, но и выбрать индивидуальное граффити.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ





1 The Sims 3: Bon Voyage
2 MySims
3 The Sims 3

8.0





ТЕКСТ
Даша Меринова

The Sims 3: World Adventures

Интересно, надолго ли хватит ли у EA синонимов к слову «отдых»? К первой части сериала был выпущен аддон The Sims: Vacation – то бишь, «отпуск». The Sims 2: Bon Voyage заманивала «путешествием». Теперь нас ждут «приключения». Суть не меняется – везде наши симы бросают повседневные дела, пакуют чемоданы и отправляются покорять иные страны.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
simulation.life
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель/дистрибьютор:
Electronic Arts
Разработчик:
The Sims Studio
Требования к компьютеру:
CPU 2 ГГц, 1 Гбайт RAM, 128 Мбайт VRAM
Количество игроков:
1
Обозреваемая версия:
PC
Онлайн:
http://ru.thesims3.com
Страна происхождения:
США

Набивший оскомину классический симский геймплей успел надоесть даже разработчикам. Кому было бы интересно в очередной раз менять локацию, чтобы на новом месте все так же шататься по району, заводить дружбу с туземцами и удовлетворять потребности в еде и туалете? Так что на этот раз The Sims Studio сделала нетривиальный ход – включила в игру элементы RPG. Да-да, вы не ослышались. Здесь есть квесты – приключения, которые можно найти на доске объявлений. Подземелья – гробницы с тайными дверцами и лестницами. И, конечно, коллекционировать лут – десятки редкостей, драгоценные камни и древние монеты. Заодно накапливать нужно баллы визы – они позволяют покупать уникальные предметы и продлевать путешествие. Тут даже прокачка персонажа есть! Скажем, обезвредили вы десяток ловушек – получите звание сапера, то есть способность справляться с более каверзными препятствиями.



Справа: Любое путешествие начинается здесь – у доски объявлений

Искать сокровища предлагается на территории трех государств: Египта, Франции и Китая. Каждая страна чем-то похожа на свой прототип. Египет – пустыня, изобилует пирамидами, Франция – это зеленые луга с поместьями, а в Китае полным-полно императорских дворцов. И не стоит сразу бежать к самому крупному зданию в городе. Нередко даже в жилищах простых смертных обнаруживаются тайники. Разыскивать потерянные вещи, редкие документы, источники странных звуков или останки археологов – занятие не из легких. Чтобы открыть очередную дверь, иногда требуется передвинуть тяжеленную статую на специальную платформу. Или разгрести кучу валунов. Засунуть руку в тайник, залезть в колодец, а нередко – нащупать в стене камень, открывающий выход. Практически за каждым углом подстерегает ловушка, опаляющая огнем или грозящая ударом тока, а в египетских саркофагах нередко дремлют мумии.

Чем дальше, тем сложнее оказываются приключения. Например, вам может попасться задание, в котором требуется принести несколько камней мумитомия, что-

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Отличное дополнение к игре, способное изменить геймплей до неузнаваемости.

НЕДОСТАТКИ Не самый удачный выбор темы аддона для абсолютно голой Sims 3.

РЕЗЮМЕ Конвейерный завод по производству аддонов к третьим «симам» заработал в полную силу, и новое дополнение не заставило себя долго ждать. В Sims 3 World Adventures ваши маленькие человечки могут испытать себя в роли Индианы Джонса или Лары Крофт – впереди ждут десятки приключений, сотни нераскрытых тайн, множество сокровищ и не один вечер увлекательного времяпрепровождения.







Пасторальная французская деревня.

бы подкупить сотрудников корпорации Моркукорпс. Искать эти камни придется по всему Египту, и вовсе не факт, что вы найдете их за один день – редкости могут появляться и исчезать с карты. А некоторые задания заставляют посетить сразу несколько стран. Из Египта вас могут отправить в Китай. И придется ждать, пока закончится один отпуск и можно будет брать другой.

Вверху: Мосье, же не манж па сис жур!

Вверху справа: Разработчикам особенно удались египетские пирамиды. Гигантские гробницы внушают священный трепет даже в игре.

Даже симам, не заинтересованным в приключениях и слишком изнеженным для грязной работы искателя сокровищ, есть чем заняться в дальних краях. В каждой из локаций можно купить уникальные предметы и умения. В Китае человечков научат боевым искусствам, во Франции – варить нектар. Во всех странах растут фрукты и овощи, которые можно выращивать и дома, звучат народные песни, готовятся экзотические блюда – рецепты продаются в местных книжных лавках. Полезно! Состряпал правильный романтический ужин, спел о любви – все окрестные девчонки твои! Что тут скрывать – Sims 3: World Adventures отлично дополняет оригинальную игру. Любители коллекционирования найдут здесь немало насекомых редких видов и драгоценные камни. Творческим личностям теперь доступны занятия фотографией. Снимать можно все, причем игра сама распознает предметы и локации и связывает их в серии. Чем выше навык, тем больше возможностей использовать фильтры и, разумеется, тем качественнее получаются снимки. Хотите – украшайте снимками стены либо продавайте свои шедевры. На путешествиях можно неплохо зарабатывать, гораздо больше, чем потратишь на палатку да запасы продовольствия, без которых долго в гробницах не протянешь. Ведь нередко путешественник покидает страну с набитыми деньгами карманами. Вам часто будет попадаться всякий археологический хлам, который с радостью купят местные любители редкостей. Опытные же путешественники, сумевшие облазить все тайники на карте и разгадать все загадки, смогут приобрести дачу за границей и посещать любимые страны, когда захочется.

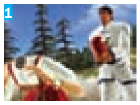
В целом, игра и правда хороша). А единственный недостаток, который сразу бросается в глаза, состоит в том, что нам опять придется ждать. Ждать смены времен года, домашних питомцев, квартир – словом, всего, к чему мы так привыкли в предыдущих сериях игры. И никакие приключения пока не могут сгладить впечатление о того, насколько голой The Sims 3 (даже вместе с этим дополнением) выглядит по сравнению с предыдущей частью. Поэтому нам грустно. **СИ**





Для каждой локации своя музыкальная тема, природа и, разумеется, архитектура. Запретный город в Китае

ПОХОЖИЕ ИГРЫ





1 Tekken 6
2 Tekken: Dark Resurrection
3 Soul Calibur: Broken Destiny

8.5



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation Portable
Жанр:
fighting.3D
Зарубежный издатель:
Namco Bandai
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
Namco Bandai (Tekken Team)
Количество игроков:
до 2 (только ad-hoc)
Обозреваемая версия:
PlayStation Portable
Онлайн:
www.tekken6-official.eu
Страна происхождения:
Япония



Справа: Боб – крупный персонаж, и потому размытые текстуры на его одежде особенно заметны.

Текст на русском языке



ТЕКСТ
Артём Шорохов

› Tekken 6

Появление Tekken 6 на PlayStation Portable рождает только два вопроса: «Нужен ли он владельцам домашней версии?» и «Нужен ли он тем, у кого домашней версии нет?» Отставить улыбки – оба вопроса предельно серьезны.

Принимая решение о покупке портативной версии Tekken 6, лучше загодя свыкнуться с «придаточным» статусом этой игры. В отличие от прошлого PSP-выпуска сериала, Tekken: Dark Resurrection или недавнего Soul Calibur: Broken Destiny, Tekken 6 для PSP не содержит ровным счетом ничего нового – перед нами лишь порт, хоть и весьма недурной.

Перво-наперво разберемся, что же здесь есть. А есть здесь все, что нужно: отмахнувшись от всевозможных украшений да побрякушек, можно с легким сердцем констатировать: сама игра при портировании сохранила всю свою прелесть, не растеряв ровным счетом ничего. Каждый боец, каждый удар, всякое комбо – все на месте. Если на приставку нового поколения вы так и не раскошелились, а свежего «Теккена» хочется – вот он, специально для вас. Наловчившись как следует рубать на PSP, можно сразу и без всякой адаптации выступать на PS3 с геймпадом в руках или даже влиться в какой-нибудь турнир. Механика ровно та же самая, а недостаток двух шифтов не бог весть какая потеря, выполнять броски «по-честному» не так-то и сложно. Другое дело, что диагональные нажатия PSP-крестовины (в сравнении с Sixaxis или Dual Shock 3) регистрируются игрой не

НАЛОВЧИВШИСЬ КАК СЛЕДУЕТ РУБАТЬ НА PSP, МОЖНО СРАЗУ И БЕЗ ВСЯКОЙ АДАПТАЦИИ ВЫСТУПАТЬ НА PS3 С ГЕЙМПАДОМ В РУКАХ ИЛИ ДАЖЕ ВЛИТЬСЯ В КАКОЙ-НИБУДЬ ТУРНИР.





Почти PS3

Если домашней консоли нынешнего поколения у вас все еще нет, а «по-взрослому» в Tekken 6 поиграть хочется, можно шутки ради опробовать такую схему. Возьмите PSP Go со всеми необходимыми аксессуарами, подключите ее к телевизору или монитору, при помощи bluetooth задействуйте соседский беспроводной геймпад и... сделайте вид, что вам вовсе и не нужна никакая PlayStation 3!

Слева: В движении разница в графике уже не столь бросается в глаза, как на скриншотах. Это заслуга анимации и спецэффектов.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Все персонажи, все приемы, все видеоролики – карманная версия полностью повторяет оригинал. Недурная графика, возможность VS-игры по Wi-Fi и полный набор достоинств Tekken 6 – теперь и на PSP.

НЕДОСТАТКИ Сценарная кампания отсутствует, полноценного онлайна как не было, так и нет, для VS-матчей отныне необходим второй диск, гардероб в сравнении с оригиналом заметно урезан, а некоторые текстуры способны напугать.

РЕЗЮМЕ Владельцы PSP получили ровно то, что было нужно, – полностью функциональный Tekken 6, в главной своей части идентичный старшим собратьям с PlayStation 3, Xbox 360 и аркадных машин. Жаль, что по второстепенным параметрам эта версия заметно уступает Tekken: Dark Resurrection.

сказать, чтобы очень уж здорово, но беспокоить это будет в первую очередь тех, кто уже давно играет в Tekken 6 на PS3, а PSP-версию купит лишь для дополнительных тренировок в дороге или на отдыхе. Собственно, это вторая и, пожалуй, главная причина для приобретения новинки – тренировки, тренировки и еще раз тренировки. Теперь тратить драгоценный досуг на Training Mode необязательно: разучивать джаглы, строить новые скрипты и изучать персонажей можно и в метро, а время за большим экраном посвятить исключительно онлайн-битвам.

Но не все коту масленица. Есть за что игру и пожурить. Как уже было сказано, портативный Tekken 6 – лишь придаток к оригиналу, заменить его во всем целиком и полностью он даже и не пытается. А потому тот геймер, что рассчитывает получить игру полноценную и самодостаточную, почти наверняка останется разочарован.

Начнем с графики. Она очень недурна; если сравнивать с «родными» для PSP файтингами, Tekken 6 выглядит буквально щеголем: и арены, и модели, и лица персонажей – глаз не отвести. Однако стоит запустить рядом Dark Resurrection трехлетней (!) давности, и заметить разницу сумеет не каждый, уж больно невелик прогресс. Харада-сан уверил нас, что ресурсы приставки исчерпаны досуха, но мы не можем не вспомнить Soul Calibur: Broken Destiny, который смотрится все же получше. Ну да не беда, так уж исторически сложилось. Куда более странно, что в PSP-инкарнации Tekken 6 лишился сюжетного режима. Конечно, мы сами (и неоднократно) ругали его на чем свет стоит, но нельзя отрицать того, что он был нужен тем геймерам, кому не с кем сражаться в versus-режиме. Тем более что онлайновой игры в PSP-версии по-прежнему нет, сражения с AI неинтересны, а полезнейшая функция game sharing, что так радовала нас в Dark Resurrection, бесследно исчезла. Все еще можно обмениваться «призраками» (своего рода ботами, которые мимикрируют под стиль вашей игры) с друзьями, но дорога в Большой Онлайн для них отныне закрыта, а следовательно, и пополнять коллекцию приходится, только обходя друзей. Остается добавить лишь, что и гардероб заметно съежился, потеряв часть предметов одежды или объединив их в неделимые комплекты; также по какой-то таинственной причине большинство вещей в магазине предлагаются только



Хоть арен в портативной версии и поубавилось, проломить пол на баунс-ударе и продолжить комбо этажом ниже по-прежнему можно.

ТЕПЕРЬ ТРАТИТЬ ДРАГОЦЕННЫЙ ДОСУГ НА TRAINING MODE НЕОБЯЗАТЕЛЬНО: РАЗУЧИВАТЬ ДЖАГЛЫ, СТРОИТЬ НОВЫЕ СКРИПТЫ И ИЗУЧАТЬ ПЕРСОНАЖЕЙ МОЖНО И В МЕТРО, А ВРЕМЯ ЗА БОЛЬШИМ ЭКРАНОМ ПОСВЯТИТЬ ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО ОНЛАЙН-БИТВАМ.



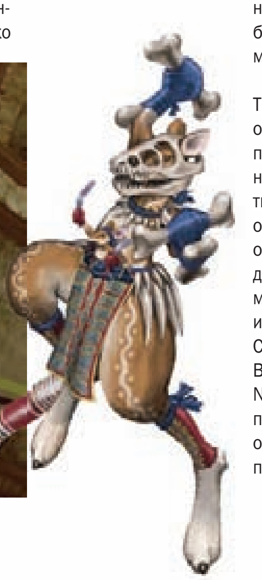
Вверху: Даже шуточные приемы с аксессуарами в портативной версии на месте.

какого-то определенного цвета, жестоко сокращая и без того небогатый ассортимент.

А что же взамен? Оправдаться игра пытается лишь возвращением популярного в Dark Resurrection режима Gold Rush, в котором (за отсутствием сценарного прохождения) и предлагается зарабатывать деньги на обновки. Вторично и негусто, но и на том спасибо. Хотя и от боулинга, и от того же Dojo mode мы бы тоже не отказались.

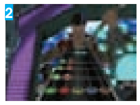
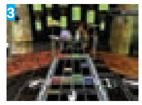
Вот так и получается, что карманный Tekken 6 хоть и хорошая игра, но и сказать о нем практически нечего: разработчики просто-напросто взяли консольный оригинал и на скорую руку утрамбовали в портативный формат, не особенно задумываясь о его специфике. Можно долго мечтать о том, какие интересные функции стоило бы добавить, как здорово было бы иметь возможность сопряжения PSP- и PS3-вариантов игры (вспомним же OutRun 2006: Coast 2 Coast!), но… Не станем сыпать соль на рану. В конце концов, мы и впрямь благодарны Namco уже за то, что имеем. Спарринг-партнер, который всегда с тобой, – это уже очень неплохо. И своевременно – даже не пришлось ждать несколько лет. **СИ**





PS2
PS3
XBOX 360
WII

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

1 Beatmania IIDX
2 Guitar Hero 5
3 Rock Band: Unplugged

9.0





ТЕКСТ
Алексей Косожихин

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3, PlayStation 2, Wii
Жанр:
special.rhythm.music
Зарубежный издатель:
Activision Blizzard
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
FreeStyleGames
Количество игроков:
до 2
Обозреваемая версия:
Xbox 360
Онлайн:
www.djhero.com
Страна происхождения:
США



› DJ Hero

Последний раз курс развития консольных ритм-игр заметно менялся аж два года назад – с выходом Rock Band. С тех пор все «симуляторы музыкантов» от флагманов жанра не осмеливались вырываться за рамки формулы «гитара + бас + барабаны + микрофон». Но все меняется.

За источником вдохновения далеко идти не пришлось – по уже отработанной на Guitar Hero схеме за образец для подражания была взята давняя японская классика от Konami – Beatmania. Впрочем, для DJ Hero позаимствовали лишь стержневую идею, в то время как контроллер-вертушку и собственно игровую механику разрабатывали практически с нуля.

В основе геймплея по традиции находятся двигающиеся по трем трекам «ноты», при прохождении которых через контрольную линию внизу экрана игрок должен нажимать соответствующую кнопку на вертушке. Как и в Guitar Hero, здесь есть «длинные ноты» – скрэтчи, во время которых кнопку необходимо удерживать, а «пластинку» контроллера двигать вперед-назад. Продолжу аналогию с гитарной серией: роль whammy-рычага здесь играет переключатель высоты звука (питча). Последовательно прокручивая его в разные стороны, игрок получает вдвое больше очков. Правда, использовать его можно только в определенных зонах, да и работает он по-разному – его действие

Внизу: Проиграть в DJ Hero невозможно – сколь плохо бы человек ни справлялся, песня обязательно дойдет до конца. Вот только звезд выдадут меньше.





На красном треке иногда попадаются фристайл-зоны, во время которых игрок может кричать «кричалки» или дурачиться со звуками полицейской сирены. Особого смысла в этом нет, кроме этакого хулиганского удовольствия ввернуть свое «пиу-пиу!» в мелодию.

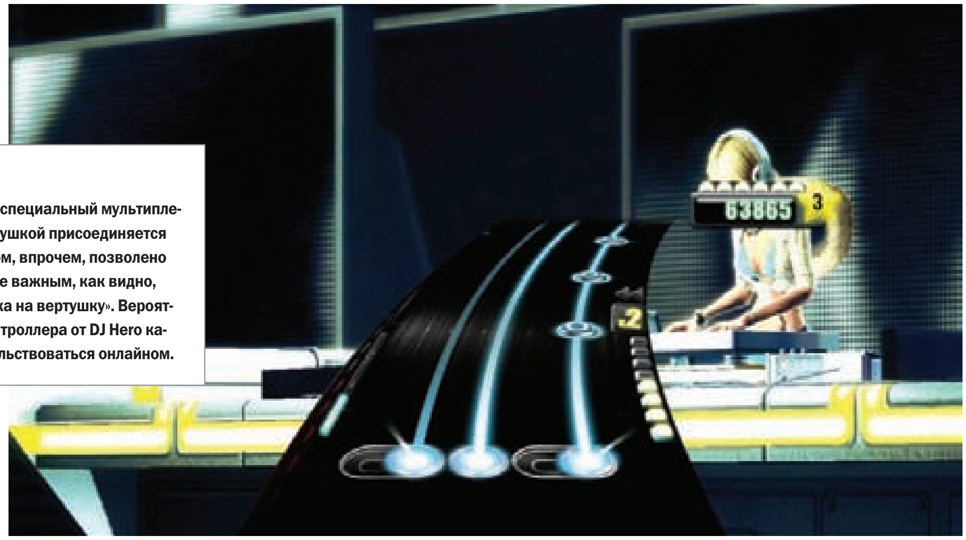
НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Перед нами не очередная Guitar Hero, а нечто новое. Блистательный саундтрек, любопытный геймплей, четкие различия между уровнями сложности, удобный контроллер.

НЕДОСТАТКИ Высокая стоимость комплекта. Довольно специфическая и не всем интересная тематика.

РЕЗЮМЕ DJ Hero – попытка Activision сойти с насиженного клонами Rock Band места, любопытный эксперимент, увенчавшийся безоговорочным успехом. Пока Harmonix почивает на лаврах и не пытается отступиться от Rock Band, конкуренты не дремлют. С DJ Hero обязательно стоит познакомиться всем фанатам ритм-игр, да и просто любителям хорошей музыки. Ведь никаких иных революций на ближайшие полгода-год даже не запланировано.

Справа: Порядок использования «эйфории» не аналогичен Star Power из Guitar Hero. Игрок может одновременно держать только три заряда, зато активировать позволяется сразу после получения первого. К сожалению, умножители «эйфории», перемотки и питча не складываются.



Социализация?

Со «старшим братом» Guitar Hero игру связывает специальный мультиплеерный режим, в котором к одному игроку за вертушкой присоединяется второй с пластиковой гитарой. Подобным образом, впрочем, позволено сыграть лишь ограниченный набор миксов. Более важным, как видно, для разработчиков был другой режим – «вертушка на вертушку». Вероятность обнаружить в одной комнате сразу два контроллера от DJ Hero кажется уж слишком призрачной, приходится довольствоваться онлайном.

может распространяться как на какую-то одну дорожку, так и на все три разом. Star Power, также увеличивающий число зарабатываемых очков, в DJ Hero называется «эйфорией» и, как и прежде, презентуется за идеальное прохождение особо подсвеченных участков песни. Еще один способ получить бонусные баллы – отматывание пластинки назад, возможность, даруемая за очень хорошую игру.

За исключением этого нововведения, игровая механика очень напоминает Guitar Hero, не так ли? Это впечатление живо лишь на низком уровне сложности. Уже на medium появляется очень важный элемент – переключение треков. Благодаря ему, помимо «нот», полноценными участниками действа становятся и сами дорожки, по которым те движутся. Игроку, как диджею, приходится внимательно следить за ними и вовремя устанавливать специальный переключатель (кроссфейдер) в нужное положение. Пальцы от этого, вопреки опасениям, не запутываются и не ломаются – все элементы управления расположены на контроллере очень удачно. Но и это еще не все! На уровне hard некоторые «ноты» предстоит выполнять одновременно с движением пластинки в определенную сторону, а на expert на большинстве скрэтчей вертеть пластинку нужно уже не наобум, а точно как требуется. Таким образом, сложность игры при смене уровня возрастает не столько из-за того, что «ноты» лезут чаще и неудобнее (хотя и этот фактор в DJ Hero присутствует), но благодаря необходимости учиться использовать новые техники. Нетрудно понять, что привлекательность перепрохождений только возрастает.

Впрочем, возвращаться имеет смысл только к отдельным трекам – целостной сингл-кампании в DJ Hero нет. Взамен предложена система сетов, содержащих по несколько песен каждый. По мере набора звезд за прохождение свежих композиций открываются все новые и новые сеты. Подвох в том, что эти самые звезды можно заработать и в обычном quickplay. Исключение составляют сеты от именитых диджеев, зачастую содержащие бонусные треки, добраться до которых получится только при успешном прохождении всего списка.

DJ HERO ОПРЕДЕЛЕННО УДАЛАСЬ, РВАНУЛА С МЕСТА В КАРЬЕР, ВЗЯВ ОЧЕНЬ ХОРОШИЙ СТАРТ.



Кстати, помните, как специально для Guitar Hero III: Legends of Rock собирались оставшиеся участники Sex Pistols и переписывали Anarchy in the U.K.? Похоже, треклистом из мастер-записей нынче хвастаться уже не модно – в DJ Hero абсолютно все 93 композиции созданы специально для игры. Большинство – командой разработчиков, но некоторые миксы сделали известнейшие диджеи со всего света – DJ Shadow, Grandmaster Flash, Scratch Perverts, а также дуэт Daft Punk; причем многие из них доступны в качестве игровых персонажей. Основой послужили песни самых разных жанров, от хип-хопа до металла. Я не знаю, у кого учились FreeStyleGames, но их миксы, равно как и созданные приглашенными звездами – за

Внизу: Треки в сете сменяют друг друга почти без перерыва – игру можно включать фоном на вечеринках и сэкономить на настоящем диджее.

СЕКРЕТ!

Как обычно, нетерпеливым игрокам Activision оставила лазейки – читкоды.
76ST – Гиперскорость
5rTG – Открыть DJ Z-Trip
k07u – Открыть DJ AM
n1fz – Открыть DJ Jazzy Jeff
oMxV – Открыть DJ Shadow
Ami8 – Открыть Grandmaster Flash
D1G? – Открыть Daft Punk
tol0 – Открыть весь контент сразу





гранью фантастики, многие композиции хоть сейчас издавай на отдельном диске. Конечно, как и у любой ритм-игры Activision, ассортимент песен в DJ Hero будет постоянно увеличиваться (уже увеличивается!) за счет скачиваемого контента – на момент написания обзора вышло уже два набора DLC, а в ближайшие недели треклист игры обещают обогатить песнями Эминема.

Богатство кастомизации по сравнению с гитарными сериалами, правда, померкло. На выбор дается около пятнадцати персонажей, как оригинальных, так и лицензированных, десятка два вертушек с несколькими скинами каждая да примерно столько же моделей наушников. Локации и вовсе невзрачные, даром что от игры не отвлекают (первенство по оригинальности пока остается за Guitar Hero 5), как и вообще вся фоновая графика.

Но это все нюансы. DJ Hero определенно удалась, рванула с места в карьер, взяв очень хороший старт. Как сложится ее судьба дальше – гадать не будем, просто подождем. Благо скучным это ожидание точно не будет. **СИ**

Сводные братья

Практически в одно время с DJ Hero была анонсирована очень похожая игра той же тематики – Scratch: The Ultimate DJ. Ее разработчиком на тот момент выступила 7 Studios, а контроллер создала компания Numark, крупнейший мировой производитель DJ-оборудования. Внешне он весьма напоминает устройства от консольной Beatmania: на аппарат перекочевали пять из семи клавиш и «пластинка», а компанию им составил кроссфейдер. Судя по ранним роликам, у японского источника был позаимствован и геймплей – игрок большую часть времени выстукивает мелодию на клавишах, лишь изредка прибегая к скрэтчам. Впрочем, даже в таком виде игра смогла бы составить конкуренцию DJ Hero – поклонников Beatmania полно и на Западе. Но – началась полоса неудач: Activision купила разработчиков с потрохами, причем готовый на тот момент код игры издателям пришлось вытягивать через суд. На сроках это сказалось плохо – выход игры был перенесен с прошлой весны на первый квартал 2010 года.



Вверху: Гитаристам в DJ Hero не скучно – попробуй тут заскучай на Ace of Spades!



Внизу: Вырядить Daft Punk в клоунские наряды не получится – для реальных персонажей опция смена костюма отключена.

Мысли вслух

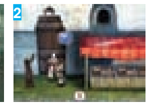
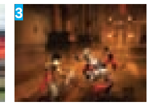
И все-таки не совсем понятно, куда двигаться дальше. Нет сомнения, что Activision будет клепать к DJ Hero сиквелы, дополнительный контент – в общем, всячески укреплять бренд, вернувшись на медленный, эволюционный путь. Уже давно ходят слухи о разработке Drum Hero, но выпускать отдельные игры под каждый инструмент (тем более уже представленный в «главных» сериалах) – как-то невыгодно, по крайней мере для игрока. К тому же следить за тремя-четырьмя никак друг с другом не совместимыми сериалами – никакого фанатизма не хватит, рынок музыкальных игр и без того перенасыщен.





4.5

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

1 
2 
3 

1 Assassin's Creed
2 Assassin's Creed: Altair's Chronicles
3 Prince of Persia Revelations

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation Portable
Жанр:
action-adventure.third-person.historic
Зарубежный издатель:
Ubisoft
Российский дистрибьютор:
Vellod Impex
Разработчик:
Griptonite Games, Ubisoft Montreal
Количество игроков:
1
Онлайн:
www.assassinscreed.com
Страна происхождения:
США, Канада



Вверху: Тихие убийства? Забудьте! В Bloodlines их заменили на затяжные битвы с боссами.

Вверху: Типичный кадр: Альтаир стоит за телегой, стражники не могут к нему пройти и бегут на месте.



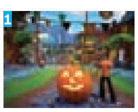
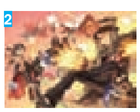
Assassin's Creed: Bloodlines

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Bloodlines – бездарная попытка сделать PSP-версию первой части Assassin's Creed, опоздавшая как минимум на год, а то и на все два. После отличной второй части поблекший оригинал вспоминать совсем не хочется, но Griptonite Games заставляет: и звуки те же, и интерфейс «анимуса» (при том, что это вообще никак не вписывается в каноничную сюжетную линию Дезмонда), и способности героя. И ладно бы, если б сюжет был интересный, так нет: проигнорировав Bloodlines, любитель номерных частей сериала не упустит ровным счетом ничего.
С геймплеем тоже все из рук вон плохо. Альтаир может пробежать мимо стражника, и пока тот успеет прокричать «Ассасин!» и вытащить меч из ножен, его уже просто «сотрет» границей экрана.
А если дело все же дойдет до драки, можно с удивлением обнаружить, что враги гарантированно мрут от определенного количества ударов вне зависимости от того, блокируют они эти атаки или нет! Можно не глядя в экран долбить кнопку и побеждать всех подряд. Когда даже босс отражает все выпады Альтаира и все равно умирает, это смешно. И коротко о прочем. Людей на улицах почти нет – сказывается немощность PSP. Города не целостны, а разбиты на небольшие райончики, в продолжительных загрузках между которыми теряются все преследователи. А миссии попросту пресны.

НЕДОСТАТКИ Ужасная камера, неинтересный сценарий, воз и маленькая тележка технических недоработок. Озвучка никчемна – даже актеры не те! Впечатление – как от дешевой подделки под и без того далеко не идеальную игру.

ДОСТОИНСТВА Альтаир выглядит достойно. Игровая механика Assassin's Creed с грехом пополам перенесена из оригинала.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

1 
2 
3 

1 Free Realms
2 «Рагнарок онлайн»
3 Disney's Toontown Online

ЗА АРТ-ДИЗАЙН СТРАНА ИГР
ЗА САУНДТРЕК СТРАНА ИГР

7.0

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
role-playing.MMO.fantasy
Зарубежный издатель:
Gala Networks Europe
Российский издатель:
Nival Network
Разработчик:
Barunson Interactive
Количество игроков:
тысячи
Системные требования:
CPU 1 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM
Онлайн:
www.zzima.com/dragonica
Страна происхождения:
Корея

Вверху: На обоих континентах есть секретные поляны, куда новичкам вход заказан – уж слишком сильные монстры. Зато опытные рыцари могут побороться за частицы сердца дракона.

Вверху: Выбор класса (воин, лучник, маг и вор) влияет на начальную профессию. Вторая специальность становится доступной после прокачки.





Драконика

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ «Драконика» подкупает прежде всего стилистикой: игровой мир, словно разрисованный вручную гуашевыми красками, так и манит, вынуждая перебираться из темных подземелий Aion в сказку, где карамельные домики и вечно голубое небо. Здесь царит атмосфера уюта и праздника, NPC демонстративно дружелюбны, а стычки с волками и овцами заставляют весело посмеяться – до того забавно выглядят представители местной фауны.
Боевая система сводится к попеременному нажатию трех кнопок, вследствие чего незамысловатые удары складываются в зрелищные комбо. Несколько взмахов мечом – и из тушек врагов выпадают монетки (золотые, серебряные, медные), ящики с вопросительными знаками, зелья. Другой способ наполнить карманы деньгами – брать задания у деревенских жителей. Заодно и воспользуетесь их услугами: кузнецы чинят оружие, создатели душ придают амуниции полезные свойства, банкиры увеличивают количество слотов в инвентаре, мудрецы обменивают командные очки (к слову, многие квесты не выполнить без напарников) на бонусы. У селян же можно приобрести питомца, который станет верным спутником в опасных странствиях, и жилище, которое позволено декорировать как душе угодно. До «Драконики» жизнь в онлайне еще никогда не была такой комфортной.

НЕДОСТАТКИ Баланс между классами нужно еще выверять и выверять; игровой процесс не отличается особым разнообразием; в массовых сражениях творится полная неразбериха: порой сложно отличить «своих» от «чужих».

ДОСТОИНСТВА Ласкающая слух мелодичная музыка; блестяще написанные и озвученные диалоги; необычная для MMORPG стилистика; купленные в магазине предметы не дают особого преимущества над теми, кто ни на что не тратился.

Другие игры

Все о том, что может понравиться современному геймеру



104
Live Network Channel

Лучшие скачиваемые игры для сервисов PlayStation Store, Xbox Live Arcade, WiiWare и Virtual Console. Не пропустите: они маленькие, зато удаленькие!

В этом номере:
Cletus Clay
Zombie Driver
Excitebike: World Rally
PixelJunk Shooter



102
Аркада

Игровые автоматы, или попросту аркады, – это такие здоровые агрегаты с экраном, парой джойстиков и щелью для жетонов, которые стоят в кинотеатрах и специализированных залах. Они появились в конце прошлого века, но до сих пор популярны. В каждом номере мы рассказываем о новинках, которые достойны вашего внимания.

В этом номере:
Virtusphere



108
Speech Bubble

Комиксы, или графические новеллы, популярны в разных странах, а последнее время завоевывают все больше поклонников и в России. По их мотивам снимаются отличные фильмы и делаются очень даже неплохие игры. Мы знакомим вас с этим волшебным миром.

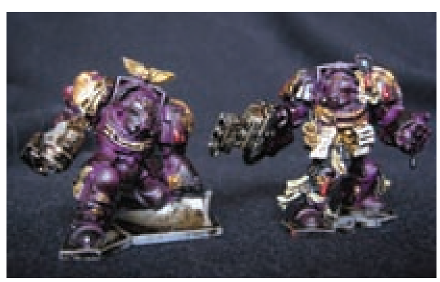
В этом номере:
Silent Hill



118
Железо

Игры для PC запускаются на персональных компьютерах, которые, к сожалению, приходится модернизировать. Наши эксперты помогут вам разобраться в кулерах, мониторах, процессорах и прочих мышках и сделать правильный выбор. На закуску – общеобразовательные статьи о современных технологиях и новости рынка.

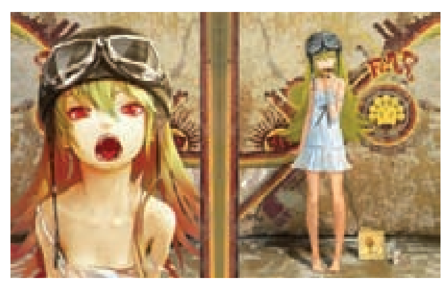
В этом номере:
Новости
Большой тест
Мини-тесты



110
Настольные игры

Есть игры, где сражения происходят на бумажных картах, а участвуют в них картонные фишки или пластиковые модели. Практически Civilization и Heroes of Might & Magic, только без компьютера. Собственно, от них и произошли многие стратегии, которые вы знаете и любите.

В этом номере:
Space Hulk



112
Банзай

Аниме и манга традиционно занимают одно из важнейших мест на страницах «СИ». В стотысячный раз напоминаем вам, что без знакомства с ними довольно сложно до конца оценить и видеоигры, произведенные в Стране восходящего солнца.

В этом номере:
Akikan!
Marie & Gali
Pandora Hearts
White Album
Maria+Holic
Sora wo Kakeru Shoujo и др.

Аркада

Клуб любителей игровых автоматов

Что такое аркада? Просто: это зал с развлекательными игровыми автоматами. Мы любим проводить время в аркадах, следим за японскими новинками и знаем наперечет все машины, которые можно увидеть в России. Если вы с нами – добро пожаловать в клуб!

› Virtusphere

Добро пожаловать в новое десятилетие, дорогие читатели. В «нулевых» игровая индустрия выбралась из колыбели. В первые годы тысячелетия на PS2 окончательно оформились главные современные жанры, а техническое совершенство PS3 и Xbox 360 заставило взглянуть на игры не только детей и подростков, но и людей всех возрастов и профессий. Что дальше?

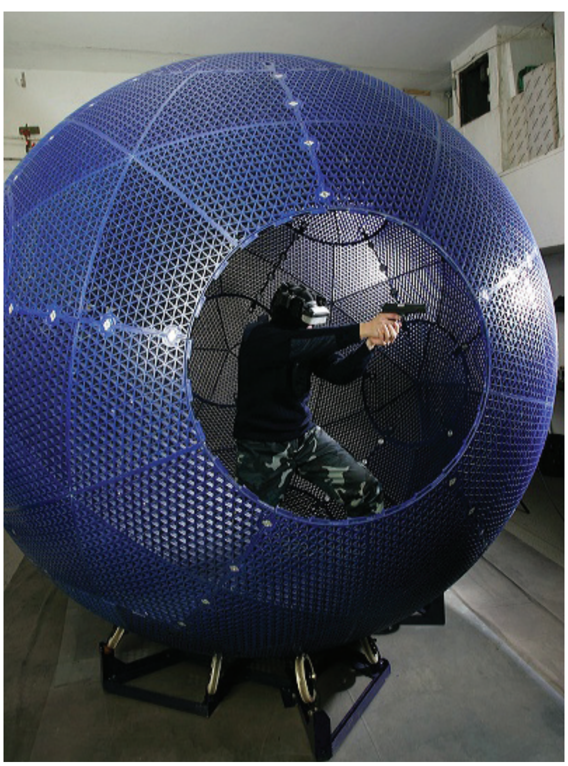
ТЕКСТ
Анатолий Сонин

Natal и новые революции Nintendo? Все мы уже знаем, что нас ждет: полное погружение в виртуальную реальность. Технически это уже возможно – не в домашних условиях, конечно, но в аркадах. Сегодня у нас необычный выпуск: мы поговорим об устройстве, которое пока что не используется для развлечений. И ничего странного: комплект Virtusphere стоит сейчас около $30 тыс. Позволить его себе может разве что американская армия – тамошние солдаты используют кабинет для тренировок. Сейчас в мире всего полторы дюжины таких агрегатов, но, возможно, скоро ситуация изменится – в декабре Virtusphere показывался на выставке игровых автоматов IAAPA в Лас-Вегасе, где каждый желающий мог опробовать технологию будущего.

Virtusphere представляет собой большой полый шар с люком для входа. Игроки забираются внутрь, надевают шлем виртуальной реальности, берут в руки пистолет или любой другой контроллер и идут, бегут, прыгают, приседают, перекатываются. Шарик при движении крутится в соответствующую сторону, так что человек никак не ограничен в перемещении. Геймер – почти как хомячок в колесе. Одна проблема: поворачивать на ходу в крутящейся сфере довольно сложно, новичкам стоит останавливаться, чтобы сменить направление.

ШАРИК ПРИ ДВИЖЕНИИ КРУТИТСЯ В СООТВЕТСТВУЮЩУЮ СТОРОНУ, ТАК ЧТО ЧЕЛОВЕК НИКАК НЕ ОГРАНИЧЕН В ПЕРЕМЕЩЕНИИ.

Внизу: Порт Modern Warfare 2 для Virtusphere, немедленно!



Virtusphere в разобранном виде. Займет меньше места, чем набор инструментов для Rock Band.



Чтобы использовать Virtusphere, надевать дурацкий костюм не обязательно.



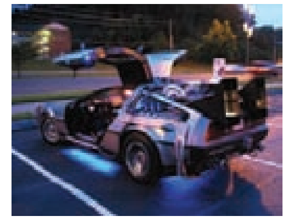
Скорее в номер!

Консольная версия DDRX2 уже вышла, теперь начинается открытое тестирование соответствующего аркадного кабинета. Игра для PS2 была принята прохладно – многие жаловались, среди прочего, на странный список песен. Как прикажете, например, плясать под Coldplay и LCD Soundsystem? Аркадная версия, судя по всему, будет отличаться от домашней, но пока не ясно, как именно.



Хочу!

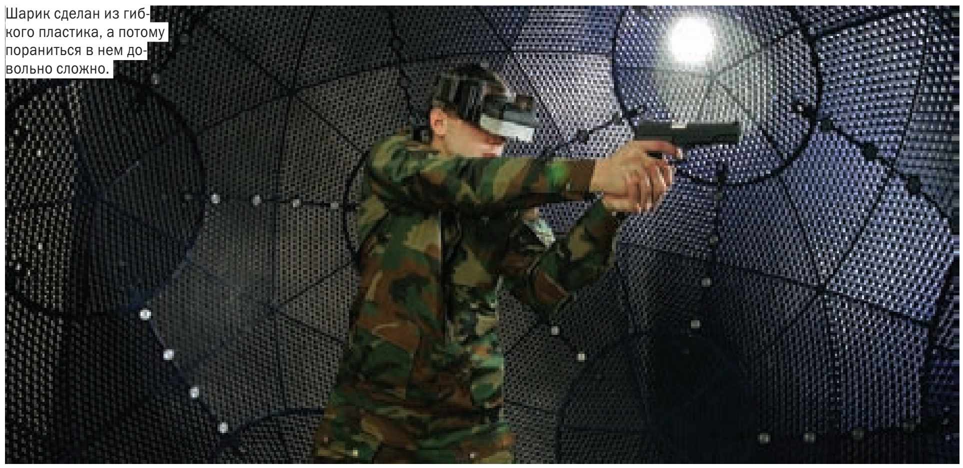
Увидеть агрегат в парках аттракционов и аркадах мы сумеем в лучшем случае через пару лет. Пока его можно встретить только на выставках развлекательного оборудования – таких как IAAPA в Лас-Вегасе.



Звучит футуристично, но на самом деле прототип Virtusphere изобрели еще в 1997 году наши с вами соотечественники – два брата-физика (один из них – тот самый Нурали Латыпов, известный игрок в «Что? Где? Когда?», а ныне советник мэра Москвы по вопросам инновационных технологий). Вот только на родине разработку не поддержали, а потому ее создатели отправились в США, где и открыли свою компанию.

Хотя сам шарик был выдуман уже давно, технологии, которые его сопровождают, постоянно развивались. Шлем виртуальной реальности получает сигнал от компьютера, установленного вне сферы. Именно на нем запускается игра, поэтому Virtusphere универсальна: хоть Gears of War там включай, хоть Half-Life 2, только управление нужно настроить. Такая же свобода и в контроллере для рук – сейчас используются пистолеты с сенсорами движения, но при желании можно взять хоть клон Wiimote. Планы у авторов наполеоновские: они, например, готовы использовать жилеты и перчатки, симулирующие прикосновения. Воссоздается и запах: разместив на шлеме специальное устройство, игроку можно, скажем, ненадолго дать понюхать пороху.

Кроме проблем с ценой Virtusphere мешает выйти на рынок автоматов еще и нехватка, собственно, игр. Возможно, в будущем кабинет будет поддерживать проекты сторонних разработчиков, но пока ничего конкретного не анонсировано. Судя по всему, ввести поддержку Virtusphere в игру не так уж и сложно. Движение геймера считывается сенсором под сферой – сигнал в конечном итоге получается таким же, как и данные от обычной оптической мышки. А движения головы человека и контроллера в руках улавливают так называемые 3DOF-сенсоры, их информацию считывает в компьютере специальная программа VRPN (Virtual Reality Peripheral Network). Вот и все – в остальном игры для Virtusphere делаются так же, как для консолей и компьютеров. Даже мультиплеер есть.

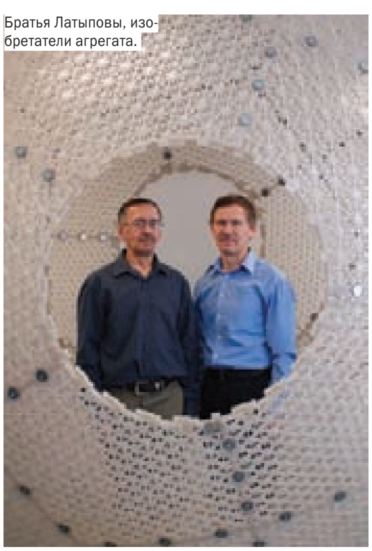


Шарик сделан из гибкого пластика, а потому пораниться в нем довольно сложно.

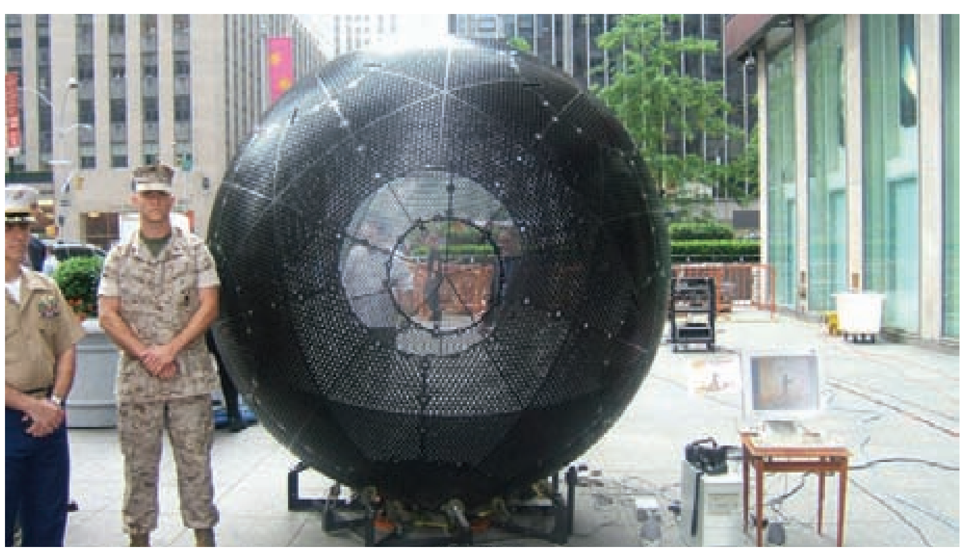
ПРОТОТИП VIRTUSPHERE ИЗОБРЕЛИ ЕЩЕ В 1997 ГОДУ, ПРИЧЕМ НАШИ С ВАМИ СООТЕЧЕСТВЕННИКИ – ДВА БРАТА-ФИЗИКА.

Но это, опять же, только в теории: пока создатели агрегата показывают лишь странноватый шутер с графикой из конца 90-х. Авторы нашли своему устройству и другое применение: его можно использовать в залах для фитнеса как диковинную беговую дорожку, для «виртуального туризма» и для создания архитектурных проектов. Последнее заинтересовало и наши власти – Virtusphere купил комитет, подававший заявку на проведение Олимпийских Игр 2012 в Москве. В таком шарике можно было походить по стадионам и спортивным комплексам, которые планировалось построить для состязания.

Трудно сказать, обретет ли Virtusphere популярность в индустрии развлечений. Одно ясно: в новом десятилетии развиваться будет уже не графика игр, а интерфейс. На консолях вся надежда на Natal, но главные инновации могут прийти из аркад. **СИ**



Братья Латыповы, изобретатели агрегата.



Внизу: Пока что Virtusphere доступна только вот таким суровым американским солдатам.

Live Network Channel

Самое свежее и интересное на игровых онлайн-просторах за последние две недели

PlayStation Store

5 последних скачиваемых игр
- Call of Duty Classic, 941 Мбайт, $14.99
- Diner Dash, 71 Мбайт, $9.99
- Madden NFL Arcade, 535 Мбайт, 445 руб.
- Gravity Crash, 178 Мбайт, 275 руб.
- Peggle, 204 Мбайт, $9.99.

Демоверсии
- Fairytale Fights, 434 Мбайт
- Bayonetta, 1.6 Гбайт

Дополнения
- Tekken 6 – Samurai DLC Pack, 3 Мбайт, бесплатно
- Buzz!: Quiz TV – Rock Idols Pack, 56 Мбайт, £6.29
- Need for Speed: Shift – Team Racing, 68 Мбайт, бесплатно
- Operation Flashpoint: Dragon Rising – Skirmish Pack, 9 Мбайт, 140 руб.
- Fight Night Round 4 – Champions Pack II Bundle (Bernard Hopkins, Evander Holyfield, Sonny Liston, Ring Rivalries, Old School Rules), 100 Кбайт, 345 руб. или 70-140 руб./шт.
- LittleBigPlanet – Assassin's Creed II Ezio Auditore Costume, 70 руб.
- LittleBigPlanet – Santa Hat and Beard Costume, 1 Мбайт, бесплатно
- LittleBigPlanet – Santa Coat and Boots Costume, 1 Мбайт, бесплатно
- LittleBigPlanet – Festive Goodies Level Kit, 1 Мбайт, 100 руб.
- LittleBigPlanet – Limited Edition LBP for PSP T-Shirt, 1 Мбайт, 170 руб.
- EyePet – Lucky Dip Styling Pack 6, 100 Кбайт, бесплатно
- EyePet – Lucky Dip Styling Pack 7, 100 Кбайт, бесплатно
- EyePet – Christmas Styling Pack, 100 Кбайт, бесплатно
- EyePet – Emergency Styling Pack, 100 Кбайт, 100 руб.
- Dragon Ball: Raging Blast – Warriors on Earth Pack, 116 Кбайт, бесплатно
- Ninja Gaiden Sigma 2 – Costume Pack, 140 руб.
- Marvel: Ultimate Alliance 2 – Character and Mission Pack, £7.99
- Marvel: Ultimate Alliance 2 – Juggernaut Playable Character Teaser, бесплатно
- Borderlands – Zombie Island, 922 Мбайт, 275 руб.
- DJ Hero – David Guetta Mix Pack 01 (David Guetta feat. Kelly Rowland «When Love Takes Over», David Guetta feat. Will.I.Am & Apl.De.Ap «On the Dancefloor», David Guetta feat. Akon «Sexy Chick»), 45 Мбайт, $7.99
- Guitar Hero 5 – Neversoft Thanks the Fans Pack (Bunny Knutson «Lemon Frosting», Nancy Fullforce «RockNRola», An Endless Sporadic «From the Blue/Point of No Return/ T.T.R.T.S», Dom Liberati «Love Holds It Down», Davidicus «You Really Like Me», Tony Solis «Guilty Pleasures»), 251 Мбайт, бесплатно

› Cletus Clay

XBLA, PSN АНОНС

Жанр: action.platform.2D | **Издатель:** Pinnacle | **Разработчик:** Tuna Technologies | **Дата выхода:** не объявлена

Пластилиновый платформер про реднека! Да, для создания новой игры разработчики необычного сайдскроллера Platypus решили вновь использовать технологию пошаговой анимации пластилиновых героев. И вот Cletus Clay уже напоминает старую добрую The Neverhood, а точнее, ее спин-офф, приставочный платформер Skullmonkeys. Но на одной только стилистике каши не сваришь. Что же еще припасено у Tuna Technologies? Во-первых, сам Клетус. Престарелый пенсионер поливает незадачливых пришельцев не только огнем из всех стволов, но и многоэтажным матом на чистейшем реднековском. Этому аспекту разработчики уделили особое внимание – первым делом они заставили актера озвучки импровизировать на ходу, а затем попросили помощи с острыми словечками и у посетителей своего блога.

Помимо рядовых «чужих» и летающих тарелок Клетусу предстоит расправиться и с врагами покрупнее – обязательными для жанра Боссами-На-Пол-экрана. К счастью, ружьем и сапогом дело не ограничится – в руках Клетуса на разных этапах его жизни окажется и миниган, и огнемет, и даже ракетница. А если станет совсем тяжко, то можно призвать на помощь напарника – второй игрок сможет вжиться в штаны на лямках Эммета, брата Клетуса. Разнести плечом к плечу с другом сотню другую пластилиновых инопланетных черепушек – о чем еще можно мечтать? Тем более что помимо упомянутых пластилиновых шедевров в источниках вдохновения создателей значатся и такие игры, как Metal Slug и Alien Hominid.

Алексей Косожихин

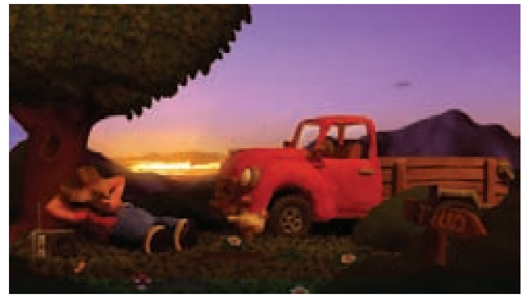
Почему-то пришельцам при первом контакте никогда не везет с собственно контактерами.



Внизу: В ногопашном бою Клетус еще страшнее, чем с оружием.



Внизу: Такие истории обычно начинаются со слов «Ничто не предвещало беды, как вдруг!..»



› Zombie Driver ★★★★½

PC НОВИНКА

Жанр: racing.car_combat | **Издатель:** EXOR Studios | **Разработчик:** EXOR Studios | **Размер:** 500 Мбайт | **Зона:** ALL | **Цена:** $9.99

Тема зловещих мертвецов в современных играх раскрыта на все сто. Лавина зомби-продуктов накрыла и рынки скачиваемых игр: на PSN аппетит геймеров удовлетворяет Burn Zombie Burn, на XBLA – Zombie Apocalypse, на Steam – дилогия Zombie Shooter, и этот список можно продолжать до бесконечности. Поздно искать виноватых, лучше смириться и попытаться оседлать волну. Zombie Driver – из числа лучших, хороший вариант. Если попытаться описать игровую механику одной строкой, то это классическая (та, что с видом сверху) Grand Theft Auto, перенесенная в полуразрушенный город, набитый живыми мертвецами, словно банка кильками. Впрочем, даже при таком раскладе Zombie Driver сильно напоминает привычные зомби-шутеры, ведь главная цель игры все та же – отправить обратно на тот свет побольше гниющей нежити. Но на бронированной машине смерти делать это гораздо веселее – взяв банду мертвецов на таран, игрок имеет шанс прикончить десятки мертвецов сразу! Но не стоит переоценивать свои возможности, физика здесь реализована с помощью Nvidia PhysX, а потому машина имеет все шансы увязнуть прямо в озлобленной толпе. К счастью, постапокалиптический автомобиль не только средство передвижения, но и платформа для всяческих апгрейдов, надстроек и прочего тюнинга. Очки, заработанные на расплющенных зомби и выполненных заданиях, пойдут на улучшение ТТХ транспорта (каждую новую модель апгрейдить придется заново) и расширение арсенала. К сожалению, игра в Zombie Driver реализована по принципу миссий – несмотря на то что город всегда остается таким же, как и прежде. Задания в большинстве своем заключаются в том, чтобы приехать к какой-нибудь больнице/полицейскому участку/особняку мэра, размазать по асфальту всех врагов в заданном радиусе, принять на борт выживших людей и отвезти их на базу. Задача несколько усложняется тем, что карту показывают лишь единожды, перед выездом, дальше приходится полагаться на память.

Вся сюжетная линия игры уложена в 17 таких миссий, но этого вполне хватает на несколько часов увлекательного зомби-экшна.

Алексей Косожихин



К концу игры драндулет выглядит уже настолько устрашающим, что бедных зомби становится просто жалко.

Внизу: Собрать всех пассажиров за одну поездку не всегда удается – автомобиль-то не резиновый.

Внизу: Выбирать машину перед каждой миссией надо с умом – какими-то характеристиками обязательно придется пожертвовать.





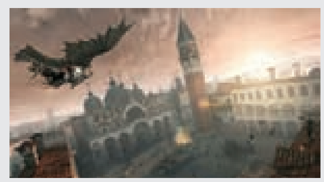
Новости

Алексей Косожихин

Недолго думая Croteam анонсировала еще один римейк в рамках сериала Serious Sam. В начале следующего года выйдет Serious Sam HD: The Second Encounter, отличающийся от оригинала красивой графикой и наличием онлайн-кооператива. К сожалению, XBLA-версия первого римейка, Serious Sam HD: The First Encounter, задерживается примерно до того же срока.



Ubisoft обрадовала всех поклонников Эцио анонсом первых двух скачиваемых аддонов к Assassin's Creed II. Battle of Forli и Bonfire of the Vanities выйдут в январе и феврале соответственно на Xbox Live Marketplace и PlayStation Store, а весить будут аж по гигабайту каждое. Подробную информацию по дополнениям издательство озвучит позже, но уже сам их размер намекает на нечто грандиозное.



Но и это меркнет перед объемом новой японской RPG Agarest: Generations of War. Она весит около 10 гигабайт и обещает стать самой большой PSN-игрой в истории онлайнового сервиса Sony. Куда там Microsoft с ее скромными ограничениями! Владельцам PS3 из первых поставок (с жестким диском на 20 гигабайт) остается только посочувствовать.

Harmonix отказалась от планов по еженедельному выпуску песен для портативной Rock Band Unplugged. Вместо этого команда сосредоточится на запуске Rock Band Network (который должен состояться в начале следующего года), а также на неких «неанонсированных будущих проектах», в числе которых, по слухам, Rock Band 3 и The Who: Rock Band.

Модераторы Xbox Live очень-очень недовольны недобросовестными игроками, которые используют баг Call of Duty: Modern Warfare 2, создающий мощный взрыв сразу после смерти персонажа. Решение для попавшихся с поличным стандартное – бан. А вот владельцам PS3-версии игры бояться нечего – в Sony считают, что отлученному от PlayStation Network игроку ничто не помешает просто создать новый бесплатный аккаунт, и потому на читеров смотрят сквозь пальцы.

Xbox Live Marketplace

5 последних скачиваемых игр

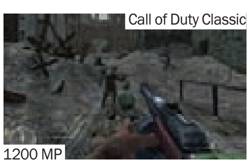
- Call of Duty Classic, 1 Гбайт, 1200 MP
- Madden NFL Arcade, 522 Мбайт, 1200 MP
- Diner Dash, 62 Мбайт, 800 MP
- Gyromancer, 162 Мбайт, 1200 MP
- NBA Unrivaled, 177 Мбайт, 1200 MP

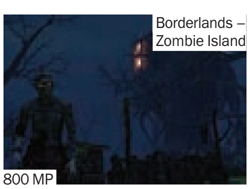
Демоверсии

- Bayonetta, 769 Мбайт

Дополнения

- Way of the Samurai 3 – Accessory Parts, 108 Кбайт, 80 MP
- Star Trek: D-A-C – Deluxe Edition DLC, 298 Мбайт, бесплатно
- Need for Speed: Shift – Team Racing, 60 Мбайт, бесплатно
- The King of Fighters XII – BGM Arrangements («Dance», «Hard Rock», «Jazz», «Classic»), 12 Мбайт, 160-320 MP/шт.
- Dragon Ball: Raging Blast – Warriors on Earth Pack, 108 Кбайт, бесплатно
- Pro Evolution Soccer 2010 – 11/2009 Downloadable Updates, 14 Мбайт, бесплатно
- Borderlands – Zombie Island, 1 Гбайт, 800 MP
- DJ Hero – David Guetta Mix Pack 01, 44 Мбайт, 640 MP
- Guitar Hero 5 – Neversoft Thanks the Fans Pack, 213 Мбайт, бесплатно
- Guitar Hero 5 – Fall of Troy Track Pack, 103 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band – Nirvana Pack 02, 99 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band – Night Ranger Pack 02, 90 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band – Tom Petty & The Heartbreakers Live Anthology Pack 01, 193 Мбайт, 800 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band – Downloadable Tracks (Kelly Clarkson «Miss Independent», The Go-Go's «Our Lips Are Sealed», P!nk «Who Knew»), 21-25 Мбайт, 160 MP/шт.
- Lips – Lady Gaga Song Pack («Eh, Eh (Nothing Else I Can Say)», «LoveGame», «Poker Face»), 264 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Lips – The Temptations Song Pack («Ain't Too Proud Too Beg», «My Girl», «Papa Was A Rollin' Stone»), 18 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Lips – Downloadable Tracks (Margaret Whiting and Johnny Mercer «Baby, It's Cold Outside», Deep Blue Something «Breakfast At Tiffany's»), 89-108 Мбайт, 160 MP/шт.


Call of Duty Classic
1200 MP


Borderlands – Zombie Island
800 MP


Bayonetta – демо
769 Мбайт

Excitebike: World Rally ★★★½

WiiWare НОВИНКА

Жанр: racing.motorcycle | **Издатель:** Nintendo | **Разработчик:** Monster Games | **Размер:** 30 Мбайт | **Зона:** ALL | **Цена:** 1000 Wii Points

Оригинальная Excitebike могла быть намного популярнее, если бы в ней была возможность сыграть вдвоем. Приобретая Excitebike: World Rally, хочется именно этого – реализовать давнее желание и сразиться с друзьями в одной из самых простых и забавных мотогонок. Но сперва, конечно, попробовать однопользовательский режим – много ли изменили и добавили? В глаза бросается обновленная графика – полигонов не очень много, но вполне достаточно, чтобы не придираться к их количеству. Теперь можно кататься не только по разноцветным стадионным трекам: Канада, Фиджи, Мексика, Китай – всерьез различается не только оформление большей части предложенных трасс, но и звуковая дорожка (хотя есть здесь и перезаписанная на новый лад оригинальная музыка). Можно выбрать стандартный вид в 2D или изометрический – во втором случае Wii-пульт придется наклонять в разные стороны, чтобы удачно приземлиться. В однопользовательском режиме Excitebike: World Rally приедается через полтора-два часа – этого как раз достаточно, чтобы пройти игру дважды и получить почти все доступные призы. Можно немножко повозиться с редактором трасс, но двадцать лет назад строить свой трек из пары десятков объектов было куда интереснее; сегодня эта забава едва ли кого-то увлечет – равно как и возможность прокатиться по чужим «шедеврам». В общем, наступает кульминационный момент: управление освоено, новые особенности изучены – звоним друзьям? Не стоит торопиться! Даже если они захотят сыграть, им придется сидеть дома – в Excitebike: World Rally доступен только онлайн-мультиплеер. Возникают сомнения: «Подождите! Все-таки столько лет прошло – хочется, сидя на одном диване, соревноваться не только за лучшее время круга. Где-то здесь должна быть возможность подключить хотя бы еще один пульт!» Увы, такой возможности нет. Хотелось веселья в рамках одной комнаты, а нам предлагают игру через WFC, обновленную графику и новый стиль управления. Кого-то это вполне устроит. Мы хотели большего.

Алексей Харитонов



Раньше после падения с байка нужно было очень быстро молотить по кнопкам, а теперь необходимо трясти пульт. То же самое придется делать, если байк перегрелся.



Две стандартные точки обзора – не предел. После прохождения игры с наилучшим результатом будут доступны и другие варианты, в том числе даже вид со спины гонщика. То есть как в Excitebike 64.



Ретроклассика

PS one Classics:

- Command & Conquer: Red Alert Retaliation, 703 Мбайт, $5.99
- Resident Evil 3: Nemesis, 366 Мбайт, $5.99
- Command & Conquer, 901 Мбайт, $5.99
- Dino Crisis, 248 Мбайт, $5.99
- Reel Fishing, 135 Мбайт, $5.99
- Fighting Force, 85 Мбайт, $5.99
- Backstreet Billiards, 327 Мбайт, $5.99
- International Track & Field, 71 Мбайт, $5.99
- Disney's Peter Pan: Adventures In Never Land, £3.99
- Disney's Lilo & Stitch: Trouble In Paradise, £3.99

Xbox Classic:

- Lego Indiana Jones: The Original Adventures, 4 Гбайт, 1600 MP
- Saints Row 2, 7 Гбайт, 2400 MP
- Crackdown, 6 Гбайт, 1600 MP

Virtual Console:

- Earthworm Jim 2, SMD, 800 WP
- Shanghai II: Dragon's Eye, SMD, 800 WP
- The Combatribes, SNES, 800 WP (USA) / 900 WP (EUR)
- A Boy and His Blob: Trouble on Blobolonia, NES, 500 WP

› PixelJunk Shooter ★★★★★

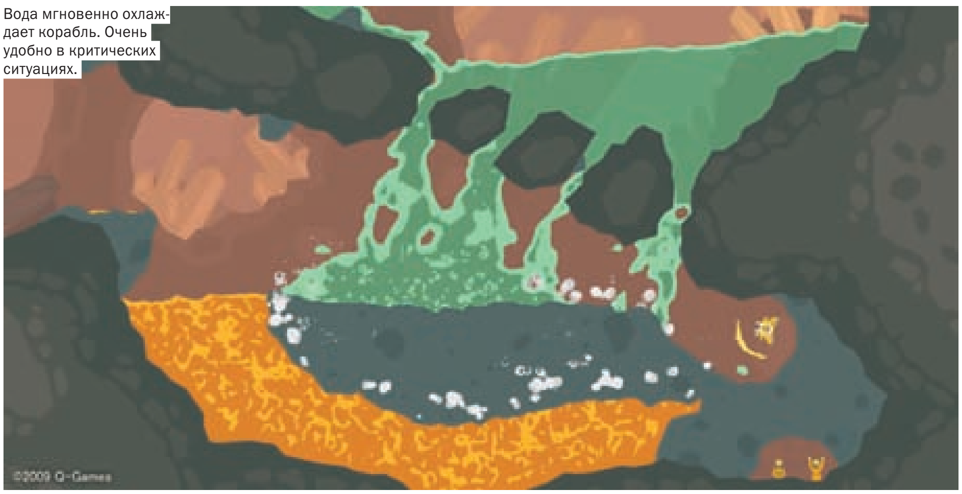
PSN НОВИНКА

Жанр: shooter | **Издатель:** Sony Computer Entertainment | **Разработчик:** Q Games | **Размер:** 108 Мбайт | **Зона:** ALL | **Цена:** 800 MP

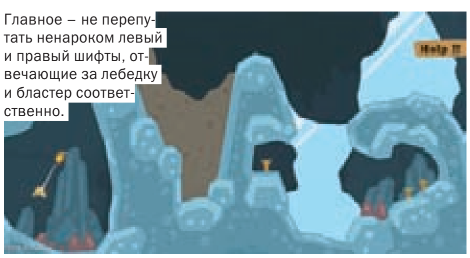
Некоторые вещи в нашем мире отличаются завидным постоянством. Как Хидео Кодзима продолжает делать «теперь уж точно последний» Metal Gear Solid выпуск за выпуском, так и Q Games превосходит саму себя с каждой новой игрой линейки PixelJunk. Не знай я, что впереди еще и пятая PixelJunk – подумал бы, что именно сейчас разработчики продемонстрировали свой максимум. Будучи совершенно новой игрой, PJ Shooter сохраняет родство с другими играми линейки, вобрав в себя некоторые удачные элементы Monsters и Eden (какие – легче увидеть самому). О богатом наследии напоминает и графический стиль игры – Shooter иногда выглядит словно перенесшаяся в будущее PixelJunk Monsters. Что же в ней нового? Да практически все. Четвертую PJ-игру можно отнести к одной из любимых хардкорщиками разновидностей – shmup. Игрок, управляя маленьким космическим челноком, вынужден летать по всякого рода пещерам и собирать рассевшихся по ним ученых, не забывая и о полезных ископаемых. Для этого ему дарована пушка с цепкой лебедкой. Впрочем, пригодится и бластер – чем-то ведь нужно отбиваться от назойливых монстров и расчищать завалы на пути! Кроме него, есть у челнока оружие и помощнее – самонаводящиеся ракеты. Их запуск, однако, грозит перегревом всего корабля, а при критическом уровне судно и вовсе взорвется. Хотя не только монстры да ракеты могут нагреть маленький шаттл – полеты рядом с кипящей лавой тоже чреваты неприятными последствиями. Лава, вода, газ и прочие текуче-летучие субстанции – вообще ключевой момент PixelJunk Shooter. Я не буду даже расписывать, сколь они красивы, – это нужно только смотреть. Но главное – сам геймплей построен на постоянном манипулировании стихиями! Например, если дорогу преградил поток магмы, то можно поискать поблизости резервуар с водой, собрать ее специальным цветком-губкой и залить препятствие.

Все в PixelJunk Shooter хорошо, кроме одного – слишком коротка. К счастью, опыт предыдущих игр подсказывает, что вскоре появится традиционное Encore-дополнение с новыми уровнями. Но и без того PixelJunk Shooter – безоговорочный must-have для обладателя PlayStation 3.

Алексей Косожихин



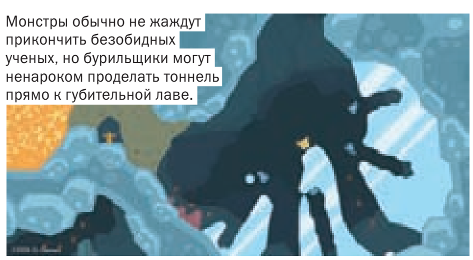
Вода мгновенно охлаждает корабль. Очень удобно в критических ситуациях.



Главное – не перепутать ненароком левый и правый шифты, отвечающие за лебедку и бластер соответственно.


Вредная живность имеет привычку внезапно выпрыгивать из глубины, так что лучше не зевать.


Игру можно проходить и вдвоем, на одном экране. Онлайн-мультиплеера при этом нет.


Монстры обычно не жаждут прикончить безобидных ученых, но бурильщики могут ненароком проделать тоннель прямо к губительной лаве.

В семье не без урода

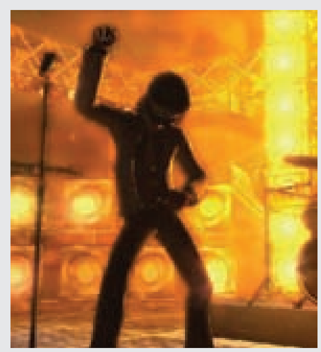
Есть один момент в истории серии PixelJunk, о котором разработчики предпочли бы умолчать. Первый их блин вышел комом – PixelJunk Racers хоть и обладала миловидной внешностью, получить от нее удовольствие было довольно-таки редкой удачей. Хотя каких-то ценителей ей все же удалось собрать, историю «великих игр PixelJunk» принято вести от второго выпуска – PixelJunk Monsters.

Новости

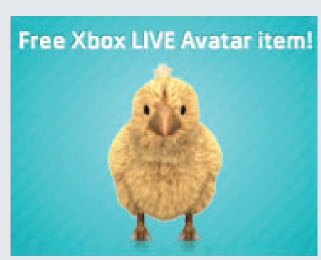
Британская разведка выбрала неожиданное место для размещения своей рекламы – сервис Xbox Live. Его завсегдатаи ценятся разведчиками за «быстрое мышление, смекалку и работу в команде». В самом деле, где еще найти целеустремленного оперативника, как не среди ощетинившихся ачивментами онлайн-игроков в Call of Duty: Modern Warfare 2?



Разработчики Guitar Hero всерьез подумывают о том, чтобы ввести платную подписку на DLC для знаменитой линейки музыкальных ритм-игр. Как сказал основатель компании Red Octane, «покупатели этого хотят, я этого хочу, так что мы стараемся претворить идею в жизнь». К сожалению, библиотека скачиваемых песен для последних выпусков Guitar Hero пока слишком мала, чтобы ежемесячная плата долларов в десять представлялась выгоднее покупки отдельных треков.



Некоторое время назад Square Enix объявила о начале интересной акции: пользователям Твиттера предлагалось сообща разблокировать приятный бонус – маленького Чокобо для аватара Xbox Live. Необходимое число ретвитов оказалось набрано очень быстро, и к середине декабря все желающие (и вовремя зарегистрировавшиеся на странице игры) уже должны получить коды на скачивание питомца.



Speech Bubble

Рисованные истории из США и Европы



ТЕКСТ
Анатолий Сонин

Silent Hill

У Silent Hill всегда были особо неистовые поклонники. Со времени выхода третьей игры прошло уже семь лет, но фанаты продолжают надеяться и закрывают глаза на выход фильмов, римейков и продолжений, сохраняя верность культу. Оправдать ожидания, разбухшие за все эти годы, Konami не сможет, хоть они даже Кодзиму к сериалу припишут.

Silent Hill: Dying Inside



Silent Hill: Dying Inside



LOCAL

Silent Hill: Dying Inside
Формат:
5 глав
Время публикации:
02.04 – 06.04
Сценарист:
Скотт Чинчин
Художники:
Бэн Темпелсмит, Эйди Салман
Издатель:
IDW

Silent Hill: Three Bloody Tales
Формат:
3 главы
Время публикации:
10.04 – 05.05
Сценарист:
Скотт Чинчин
Художник:
Ник Стэкал
Издатель:
IDW

Silent Hill: Dead/Alive
Формат:
5 глав
Время публикации:
12.05 – 04.06
Сценарист:
Скотт Чинчин
Художники:
Шон Томас, Ник Стэкал
Издатель:
IDW

Silent Hill: Sinner's Reward
Формат:
4 главы
Время публикации:
02.2008 – 04.2008
Сценарист:
Том Уолтс
Художник:
Стэф Стэмб
Издатель:
IDW

А если вглубь линейку не развить, остается только растягивать ее вширь, создавая комиксы и экранизации. Для романов по Silent Hill выделили отдельную вселенную: здесь нет знакомых героев (кроме медсестер, собак и пирамидоголового), карта города отличается от каноничной, а ржавой трубе персонажи предпочитают двуствольный дробовик. Ну и саундтрек от Акиры Ямаоки вам, конечно, приходится включать отдельно. По игре создано несколько циклов, но все они, кроме последнего, написаны Скоттом Чинчином. Это, к сожалению, не самый известный и не самый талантливый фантаст, а потому с вселенной игры он обходится местами чересчур грубо.

2004: Dying Inside

Ах, этот невинный первый цикл – когда его только ждали, никто и не подозревал, в какую катастрофу превратятся комиксы Silent Hill. Люди надеялись на чудо, а потому средненький Dying Inside приняли в штыки. Как теперь становится ясно, зря: это один из лучших комиксов по игре. Похвалить его стоит хотя бы за картинку: первые главы рисовал Бэн Темпелсмит (Dead Space, 30 Days of Night), а последние Эйди Салман. Оба замечательные художники, жаль только, что стили у них совсем разные. Получилось так: в ранних выпусках картинки простые и карикатурные, с хорошо проработанными лицами героев, а в поздних, наоборот, персонажей друг от друга не отличить, зато все залито красивым туманом, а улицы Сайлент Хилла переливаются яркими красками. Сюжет, в любом случае, все это портит: если в главах Темпелсмита история еще напоминает классическое приключение Silent Hill (герой прибыл в го-

род, покаялся, принес жертву, титры), то с третьего выпуска начинается форменное безумие: в Сайлент Хилл приходит сестра Кристабеллы – так зовут страшную мертвую девочку, которая правит здешними монстрами. Сестра эта является с книгой волшебства в руках и пытается захватить власть в потустороннем мире. Перестрелки, зомби, заклинания – при чем здесь вообще Silent Hill?

2004–2005: Three Bloody Tales

Год спустя вышли три независимые истории, собранные в цикл Three Bloody Tales. Сюжет Скотта Чинчина на этот раз не только глупый, но еще и несвязный. В город поочередно являются художник, группа девочек-чирлидеров, патрульные полицейские, ветеран войны и много кто еще. В конце каждой истории так и ждешь большого сюжетного поворота, который весь этот беспорядок объяснит. Но нет: группа девочек просто случайно заехала в Сайлент Хилл, убила монстров и поехала дальше. Что-то здесь не так.

2005–2006: Dead/Alive

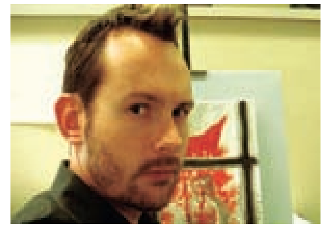
На третий год Чинчин наконец закончил свою неудачную эпопею. Dead/Alive продолжает историю Dying Inside: в город прибывают новые герои, которые вновь ввязываются в борьбу за власть между мертвой девочкой Кристабеллой и ее старшей сестрой. На этот раз еще и с картинкой не повезло: иллюстрации оказались чересчур грубыми и не в меру абстрактными, а все герои вышли на одно лицо, иногда их даже от монстров не отличишь. Добавьте к этому традиционно глупые бессодержательные диалоги и вы получите комикс, в котором для понимания сюжета приходится прилежно перечитывать синопсис каждой предыдущей главы.

2008: Sinner's Reward

Sinner's Reward – просто качественный комикс с понятным рисунком и интересным сюжетом, но на фоне недоразумений Чинчина он кажется без малого гениальным. О персонажах предшествующих циклов здесь даже не вспоминают, героев мало, зато характеры прекрасно проработаны. После первой главы протагонисту уже начинаешь сопереживать – настолько, насколько вообще можно сопереживать раскаявшемуся наемному убийце. В Сайлент Хилл он бежит вместе с женой своего босса, но укрыться от бандитов-преследователей парочке не удается: их настигают на подходе к городу. Когда вся компания попадает на окутанные туманом улицы, у героев появляются совсем другие проблемы. Никаких боев с монстрами и стрельбы, только галлюцинации, муки совести и ошибки прошлого. Это, может быть, не самая лучшая интерпретация Silent Hill, но она хотя бы похожа на оригинал. **СИ**

На ковер!

Бэн Темпелсмит – художник первых выпусков Dying Inside и просто самый известный из всех авторов, трудившихся над линейкой. Он создал комикс 30 Days of Night, по которому потом сняли одноименный фильм, работал над циклом по мотивам Dead Space, нарисовал и написал массу независимых историй: Fell, Wormwood: Gentleman Corpse, Singularity 7, Welcome to Hoxford. Во многих комиксах он работает не только художником, но и сценаристом. Сюжеты у него получаются обычно мрачные, с зомби или хотя бы вампирами.





Вверху: Silent Hill: Three Bloody Tales

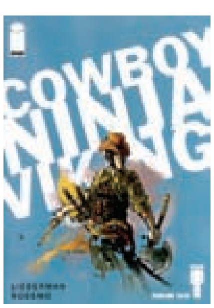


Silent Hill: Sinner's Reward

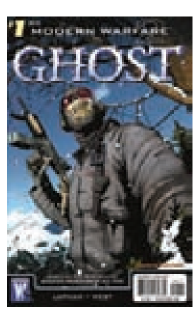


Справа: Silent Hill: Dead/Alive

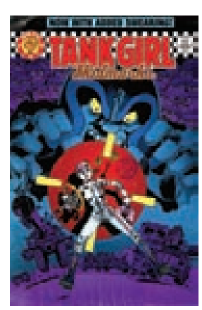
НОВИНКИ



COWBOY NINJA VIKING #01
Свежая юмористическая линейка от Image, в которой у главного героя случается растроение личности. Он сразу и ковбой, и ниндзя, и викинг. Как понятно из названия, история не слишком умная, зато оригинальная.



MODERN WARFARE 2: GHOST #01
Помните того парня в маске, который за всю кампанию Modern Warfare 2 ни одной умной фразы не сказал? Именно ему почему-то решили посвятить отдельную линейку комиксов, повествующих об одиночных заданиях оперативника.



TANK GIRL: SKIDMARKS #01
Tank Girl возвращается с новым мини-циклом, который растянется на четыре выпуска. Хотя начался сериал два десятилетия назад, он и теперь остается актуальным – панки, танки и кенгуру из моды не выходят.

Настольные игры

Настолок на свете много, и все они разные – карточные, фишечные, семейные… Правила к одним умещаются на паре страничек, к другим едва влезают в объемистые брошюры. Мы расскажем вам о самых лучших играх – тех, что уже завоевали любовь геймеров всего мира, а теперь наконец-то порадуют и вас.



ТЕКСТ
Вера Серпова

› Space Hulk

Людская империя и Тираниды, генестиллеры и спейсмарины. Наверняка названия эти знакомы даже тем, кто лишь краем уха слыхал об одной из самых популярных игровых систем – Warhammer 40 k. Ну а уж о фанатах настольного «сорокатысячника» и речи нет, для них вселенная сорок первого тысячелетия, соседствующая с варп-пространством, – просто дом родной. Однако сегодня мы поговорим не о футуристической игровой системе Games-Workshop…

НАГРАДЫ

2009
BoardGameGeek Golden Geek Best 2-Player
2009
BoardGameGeek Golden Geek Best Artwork/ Presentation

ИНФОРМАЦИЯ

Автор:
Richard Halliwell
Зарубежный издатель:
Games Workshop Ltd.
Российский издатель:
«Смарт»
Продолжительность партии:
около 60 минут
Количество игроков:
2
Для кого:
для любителей Warhammer 40 k всех мастей, тех, кто соскучился по воргеймам в декорациях бескрайнего космоса, а еще для тех, кто много лет мечтал увидеть эту игру на русском языке

В далеком 1989 году увидела свет настольная игра Space Hulk. Это оказался вполне самостоятельный воргейм, созданный по вселенной Warhammer 40 k Ричардом Хэливеллом. Новинка была просто обречена на успех – раскрученный мир, достаточно удачные даже по сегодняшним меркам правила, приятные миниатюры. Конечно же, игра обрела популярность, а Ричард едва ли не в одночасье стал знаменитым геймдизайнером.

Шли годы, «Космический скиталец» переиздавался, появлялись и дополнения, но, разумеется, игра потихонечку уступала пьедестал более новым разработкам. Хотя справедливости ради заметим: до сих пор во всем мире есть немало поклонников Space Hulk, особенно среди любителей «Вархаммера».

Однако в минувшем 2009 году игра, если так можно выразиться, обрела вторую жизнь – вышло обновленное издание с улучшенными и дополненными правилами. Среди действующих лиц оказались библиарии, пополнился арсенал оружия, появились кое-какие добавки и в механике. Почти все изменения – это сведенные воедино находки из аддонов прошлых лет. Но более всего прочего изменились элементы игры, особенно миниатюры. Если сравнить нынешние фигурки с изготовленными более десяти лети назад, то станет понятно, насколько за эти годы возросло мастерство игровых скульпторов-миниатюристов из GW.

К сожалению, Ричард Хэливелл не дожил до выхода второй редакции Space Hulk, но его друзья и почитатели сделали все возможное, чтобы новое издание оказалось достойно этого замечательного человека, и посвятили игру его памяти.

Итак, на дворе сорок первое тысячелетие, но покой человечеству только снится – людская империя не на жизнь, а на смерть воюет со сверхцивилизацией чужих, ведь на кону ни много ни мало – судьба всех хомо сапиенс. Поскольку к игре прилагается книга миссий, нам достаточно подробно рассказывают предысторию событий – и откуда взялись «Космические скитальцы», и что такое генестиллеры, и чем они так уж опасны. Оказывается, в далеком-предалеком будущем с коварными пришельцами борются в основном космодесантники. Все десантники принадлежат к разным военным орденам, существующим достаточно обособленно. Каждый имеет собственную жесткую иерархию и уклад жизни, исповедует особые культы, по-своему отбирает и обучает новобранцев. И вот много лет назад воины одного из орденов, а именно «Кровавые ангелы», потерпели сокрушительное поражение от генестиллеров. История эта произвела на апологетов ордена столь сильное впечатление, что стала их особым проклятием, с тех пор всякий, кто оказался в рядах «Ангелов» приобретает не только особые, прямо скажем, выдающиеся физические и интеллектуальные способности, но заодно и пресловутое проклятие – патологическое пристрастие к убийствам. Еще одно следствие давнего поражение – желание отомстить за павших братьев по оружию, смыть позорное пятно, восстановить честь ордена. К слову, события развернутся на импровизированном судне с очень подходящим названием «Грех проклятия». Если вы случайно не в курсе, поясним, почему судно импровизированное. Время от времени звездолеты попадают в варп-пространство, колоссальной силы бури сталкивают сотни мертвых кораблей, превращая их в огромные мертвые архипелаги искореженного железа, бороздящие бескрайние просторы варпа, но иногда эти искусственные острова попадают в реальный мир.

Именно о долгожданной встрече «Кровавых ангелов» с генестиллерами на одном из «скитальцев» и повествует Space Hulk. В партии участвуют два человека – один управляет десантниками, другой – чужими. В игре дюжина миссий, расположенных в хронологическом порядке, каждая из них представляет собой какой-то из военных эпизодов этой кампании.



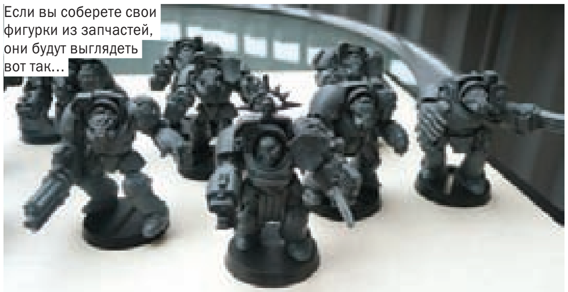
Вверху: Элементы игры. Так, ничего особенного.

Коробочка 2009 года…



…а это – 1989-го.

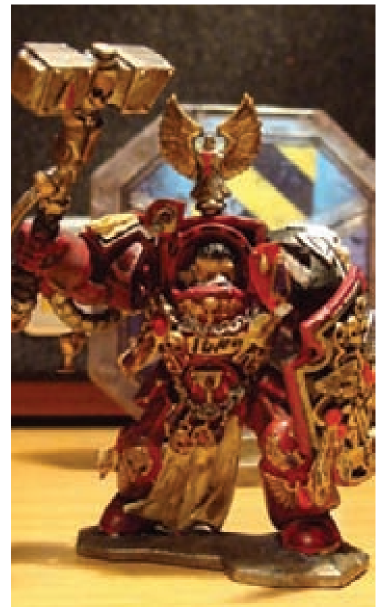



Если вы соберете свои фигурки из запчастей, они будут выглядеть вот так…






…а если соберетесь с силами и раскрасите их, то так.



Во всех сценариях дана исходная расстановка сил, названы действующие лица, указаны цели, задачи и условия победы для каждой из сторон, прописан порядок боевых действий. А чтобы геймеры прониклись духом «Космического скитальца», сухой текст перемежается вставками – обрывками переговоров между десантниками: четкие приказы, координаты, проклятия врагам, вдохновенные речи – все это впечатляет… особенно тех, кто в совершенстве владеет английским. К сожалению, для генестиллеров ничего подобного не предусмотрено, и выбравший их игрок остается, так сказать, без моральной поддержки, но с другой стороны, это же не люди и откуда авторам игры знать, что они испытывают и как думают.

Однако Space Hulk – это все же не фантастический роман, а игра, потому пора бы рассказать и о правилах. Игра состоит из раундов, в ходе которых участники по очереди перемещают свои фигурки: один десантников, другой – генестиллеров и, разумеется, ведут боевые действия. Фигурки космодесантников красного цвета, чужих – синего.

Люди всегда ограничены во времени, а значит, им приходится действовать быстро. В комплект даже входят песочные часы, именуемые таймер: если песок закончился, а «глава» десантников не успел сделать все, что собирался, – ничего не попишешь, придется ждать следующего хода. Хозяин генестиллеров, напротив, может никуда не спешить. Таким образов в правила моделируют разницу между десантниками и чужими в скорости и быстроте реакции. Зато благодаря радарам космодесантники могут определять примерное местонахождение врагов, но не численность группировки.

Там, где находятся чужие, лежит специальная метка «эхо», перевернуть ее и выяснить, сколько особей в этом месте можно лишь при определенных условиях.

«Эхо» появляются на поле лишь в особых местах (с пометками «точка входа генестилеров») и постепенно приближается к врагам.

Десантники вынуждены использовать сложную тактику, чтобы любой ценой избежать ближнего боя – если чужие окажутся слишком близко, людям не поздоровится: никакие доспехи не защитят от клыков и когтищ генестиллеров, а на дистанции у людей есть шанс, поскольку пришельцы обходятся без стрелкового оружия. Вывод напрашивается сам собой: хозяину генестиллеров для победы нужно использовать превосходство в численности и скорости, чтобы догнать и разорвать противника.

Партия завершается, когда одна из сторон достигает своей цели для данного сценария.

В игре нет стационарной карты – всякий раз коридоры и отсеки «космического скитальца» располагаются по-новому – складываются из квадратов, причем к любому из сценариев прилагается схема сборки.

В начале своего раунда каждый из участников кое-что получает: глава десантников командные очки, помогающие более эффективно использовать воинов, а хозяин генестиллеров – подкрепления.

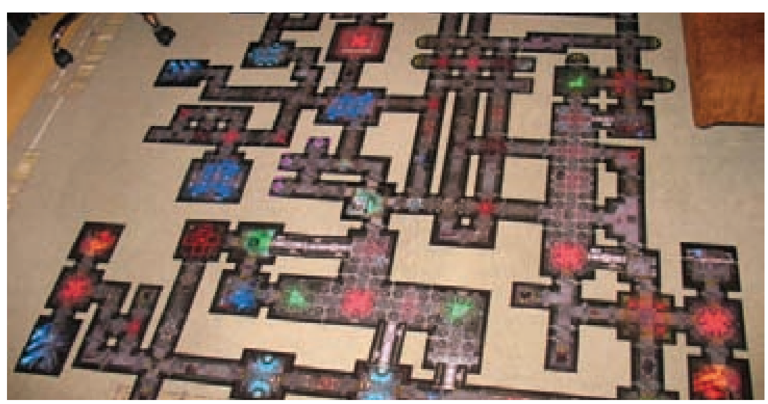
Первыми действуют десантники. Сначала игрок определяет, сколько у него командных очков, а потом их использует – передвигает свои фигурки и атакует.

Затем настает очередь хозяина генестиллеров. Он выясняет, какое подкрепление получит на сей раз, расставляет метки «эхо» рядом с точками выхода, и если может, тоже нападает. Следующий этап – все необходимые по условиям миссии записи и проверки.

Такова структура игры. Конечно же, есть множество нюансов, касающихся специальности воинов, их оружия, элементов местности и проч., но все это есть в сценариях, а значит, нет нужды запоминать подобные вещи. Все просто: выбираем сценарий. Распределяем роли, составляем карту – клыки и когти против стальной воли супервоинов.

И последнее. Прошлой осенью Space Hulk была локализована, причем в наших книжных магазинах появилась не версия одиннадцатилетней давности, а самая распоследняя да еще с «родными» фигурками. Стоит она дороговато, но гораздо дешевле, нежели оригинальная, и, учитывая большую реиграбельность «Космического скитальца», – игра стоит свеч, точнее, денег которые за нее просят. **СИ**

Справа: «Грех проклятия» – карта-схема, а по совместительству еще игровое поле.



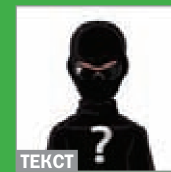
Внизу: Согласитесь, тогда, в 89-м, скульпторы работали гораздо хуже.





Банзай!

Японская поп-культура глазами энтузиастов



ТЕКСТ
Лев Гринберг

Аниме-итоги 2009 года

Ушедшие 12 месяцев для создателей аниме и поклонников этого рода искусства выдались ничуть не скучными. Так давайте же вспомним премьеры минувшего года – и наиболее удачные, и те, что с треском провалились. Какими сериалами и событиями запомнился 2009-й анимешникам? Попробуем отмотать время назад.





Японские отаку всегда были основной аудиторией для создателей аниме. Еще бы – ведь они готовы покупать любую продукцию, на которой призывно блещет название любимого сериала. Что ж, в кризисном 2009 году издатели решили высосать из верных поклонников все соки. То, что создатели едва ли не каждого сериала, в котором есть красивые героини, теперь считают своим долгом накидать в повествование эротических сцен, зацензурить их и этим заставить фанатов покупать DVD с версией без купюр – это так, вершина айсберга. Лишь одно из проявлений принципа: «Если что-то сработало один раз – постарайся повторять то же самое, пока поклонникам это не надоест». Вот только японские отаку, как и все мы, ограничены во времени и в финансах, а потому фанатеть больше, чем от пары сериалов за раз, им просто-напросто не с руки. В результате множество хороших и даже отличных произведений приносят куда меньше прибыли, чем заслуживают, зато те немногие, что взбираются-таки на верхушки чартов, мигом становятся законодателями мод и объектами для всестороннего копирования.

В ушедшем году на нас свалилось два мощнейших хита – K-On и Bakemonogatari. Коммерческий успех обоих сериалов превзошел самые смелые ожидания и заставил конкурентов завистливо скрежетать зубами. Особенно сильно зажгли, напомним, «Монстрассказы», ставшие самым продаваемым аниме-сериалом в истории. Но тут все сложно: своим невероятным успехом цикл обязан не только умению авторов угождать юношам пубертатного возраста, предпочитающим 2D-героинь живым девушкам, но и тому, что это просто-напросто великолепное произведение, без скидок на жанр и целевую аудиторию. Да, поэтому Bakemonogatari стали покупать вообще все интересующиеся аниме – как конченые отаку, так и «странные» люди, смотрящие аниме не из-за красоток с разноцветными волосами, а ради сюжета, идей, оригинальных мыслей. Но отличный сценарий и режиссура – не те вещи, которые можно с легкостью позаимствовать, да и вышел сериал относительно недавно, а потому законодателем мод стал



Слева: Не только Адзунян умеет носить кошачьи ушки!

K-On. А если точнее – законодателем моды в… ммм… В том, что зарубежные анимешники обозвали «moe blob», сиречь «сгусток моэ». Ведь героини «Кей-она» были не просто кавайными. Они оказались квинтэссенцией моэ, образчиками идеальных аниме-фетишей, от которых у поклонников просто едет крыша. У них есть все то, что может нравиться в нарисованных девочках (включая кавайность). А в результате, нравится вам это или нет, но дизайнеры других аниме попали под влияние этого самого «концентрированного моэ», а иные и вовсе стали тупо работать в стилистике K-On. Но хватит об этом, а то ведь нам еще о многом другом надо успеть поговорить.





Например, о том, что 2009-й вполне может оказаться последним для студии Gonzo. Если помните, в ушедшем году она выпустила целых три сериала. Один – смелая попытка возродить юмористическое фэнтези (этот жанр сильно скомпрометировало неудачное возрождение классического цикла Slayers, и теперь его чураются даже самые смелые аниматоры). Увы, и тотальная нехватка конкуренции не смогла скрыть того, что Slap Up Party – сериал откровенно скучный. Да, формально все основные элементы качественного произведения, включая ироничный тон повествования, разношерстную команду героев и эпический сюжет, в сериале формально были, однако исполнение оказалось на удивление посредственным. В общем, возродить к жизни жанр пока не удалось.

Второй сериал – еще более необычный и смелый эксперимент. Shangri-La – экранизация фантастического произведения, повествующего о глобальном рынке и проблемах окружающей среды. Словно показывая всю важность проекта, к нему привлекли культового дизайнера Last Exile, Рэндзи «Рангэ» Мурату. Итог? Продажи дисков «Шангри-Лы» оказались настолько низкими, что последние три было решено издать единым бандлом ради экономии. Сам сериал, однако, оказался куда лучше, чем можно было подумать. Советовать мы его, впрочем, тоже не станем: многовато длиннот, иногда повествование сумбурно, да и увлекательным его не назовешь. В общем, вещь далеко не для всех. И это не замаскированный комплимент в духе «поймут лишь избранные». Нет, она недостаточно хороша, чтобы понравиться многим.

В отличие от условно экспериментальных Slap Up Party и Shangri-La, третий сериал, Saki, следовал в русле политики Gonzo по выпуску откровенно фансервисных продуктов, вроде Strike Withes и Rosario+Vampire. Комедийная лента о красавицах, играющих в маджонг, с кучей намеков на юри и неуместной мистикой. Saki – откровенная безвкусица, паразитирующая на любви отаку к фансервису. Однако именно этот сериал и удался Gonzo лучше всего. Героини в большинстве своем милы и забавны, наблюдать за маджонговыми партиями интересно даже при полном незнании правил, а фансервис куда менее навязчив, чем в тех же Strike Withes. Конечно, вещь все равно проходная. Но хорошая. Подобные произведения незаменимы, когда хочется с удовольствием, не напрягаясь, убить немного времени. Посмотреть, порадоваться – и забыть.

Досадно немного, что такая неординарная студия, как Gonzo, уходит настолько тривиально. Ни тебе неожиданного шедевра под занавес, ни восхитительно мощного провала, ни какой-нибудь скандальной экранизации. Вместо этого – три сериала-однодневки разного качества, которые большинство анимешников и не вспомнят уже через пару лет. Саму студию, впрочем, все равно вряд ли забудут, даже если эти работы действительно поставят точку в ее творческой биографии. Gonzo не теряла времени даром и за последние десять лет создала немало сериалов, вошедших в анналы аниме. Но это – тема для другого разговора. **СИ**

ПРОДАЖИ ДИСКОВ «ШАНГРИ-ЛЫ» ОКАЗАЛИСЬ НАСТОЛЬКО НИЗКИМИ, ЧТО ПОСЛЕДНИЕ ТРИ БЫЛО РЕШЕНО ИЗДАТЬ ЕДИНЫМ БАНДЛОМ









Теоретически, сейчас мы должны были бы всласть порассуждать о новых сериях «Харухи Судзумии» в целом, «Бесконечной восьмерке» в частности, а заодно о том, насколько сильна преданность отаку своим кумирам. Но, знаете что? К черту. Да, новая «Судзумия». Да, в ней восемь одинаковых серий. Да, они продаются куда быстрее, чем диски хороших, но не столь известных произведений. И что с того? Поговорим лучше о чем-нибудь полезном. Скажем, припомним несколько заслуживающих просмотра сериалов, вышедших в прошлом году, но почти не освещенных в нашей рубрике.

Akikan!

Этот сериал нарисован плохо. Да что там: все, кроме состава сейю, среди которых первую скрипку играет «Лелуш всея Гиасса» Дзюн Фукуяма, свидетельствует о вопиющей убогости сего творения. Похоже, никто не посчитал историю о девушках, по совместительству являющихся боевыми баночками с газировкой (не спрашивайте), потенциальным хитом, достойным высоких бюджетов… Разумно решили, собственно. Не поймите неправильно: если бы сериал был плохим, мы бы о нем сейчас не писали. Но и не та вещь, чтобы вызвать массовое помешательство, приступы фанатизма и желание скупать все хотя бы отдаленно связанное с сериалом. Akikan! – просто умеренно фривольная комедия, которую приятно посмотреть разок-другой, не больше (и то в основном ради развратного и хамоватого главного героя, замечательно озвученного Фукуямой). Создатели грамотно оценили потенциал своего детища, соответствующе его профинансировали, и в результате проект оказался достаточно успешным, чтобы обзавестись собственным OVA.





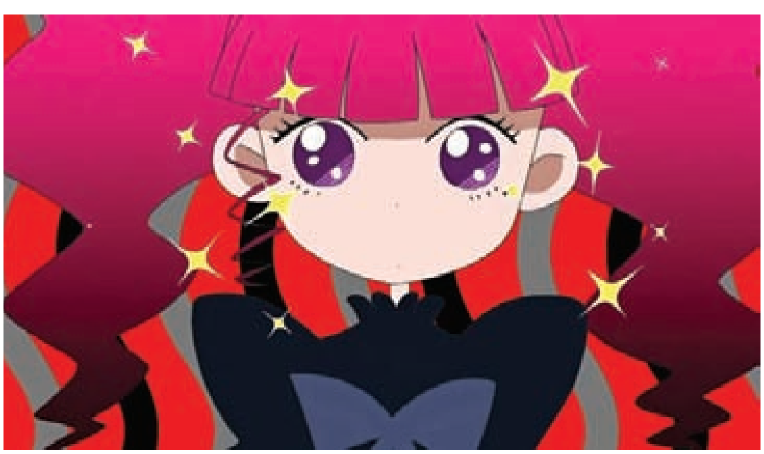


Marie & Gali

«Мари и Гали» – плохой обучающий сериал. Позволим себе сказать, даже отвратительный. Несмотря на постоянные отсылки к законам физики и биографиям ученых, которые их открыли, узнать что-нибудь полезное здесь можно разве что случайно. Когда волны превращают в лапшу, спирали используют для подачи еды, Галилео Галилей разъезжает по городу на реактивном одноколесном скейте, а Флеминг при любом удобном случае начинает читать рэп – сложно понять, где кончается весь этот бред и начинается изложение исторических фактов и физических законов.

Зато «Мари и Гали» – хороший комедийный сериал. Можно даже сказать, отличный. Несмотря на постоянные рассуждения о законах природы и рассказы об ученых мужах, их открывших, все это очень интересно и весело смотреть. Необычный, стильный сериал, да и серии так коротки, что не успевают наскучить.





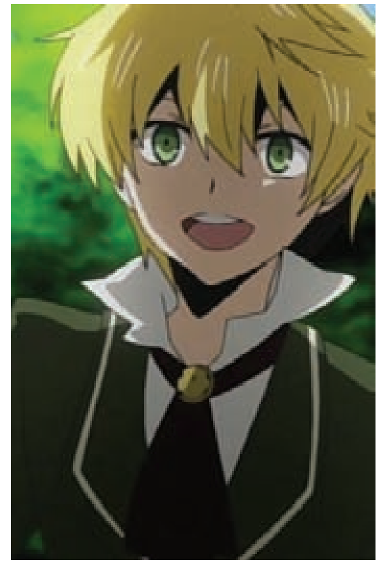


Pandora Hearts

Ну почему каждый раз, когда Юки Кадзиура пишет музыку к аниме, слушать саундтрек гораздо интереснее, чем смотреть само произведение. Понятно, что частично в этом «виновата» сама Кадзиура – уж слишком талантлива. Но в этом только половина объяснения, ведь и ленты, для которых она сочиняет, зачастую оказываются в лучшем случае неплохими. Noir, .Hack//SIGN, Tsubasa RESERVoir CHRoNiCLE… Теперь вот «Сердца Пандоры». И ведь Pandora Hearts очень хочется полюбить. Живой, целостный мир, замечательные дизайны, интересная история, удачный подбор сейю, постоянные отсылки к любимой всеми поколениями «Алисе в стране чудес»… Теоретически такое аниме просто обязано было стать одной из лучших премьер года. Но кто-то решил, что стоит затянуть повествование и пусть оно развивается со скоростью «Наруто», и в результате сериал из отличного превратился просто в хороший. С другой стороны, неплохая история про Англию, демонов, дружбу, предательства и поиски утраченных воспоминаний – разве ж этого мало?





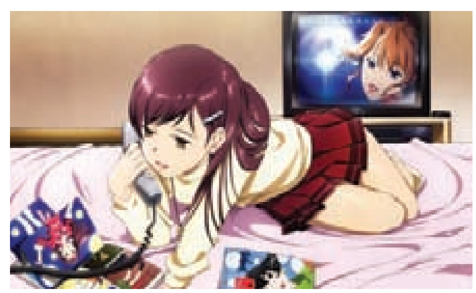


White Album

Почему экранизации хентайных графических новелл зачастую оказываются отличными романтическими (и не только) сериалами? Мы все вроде привыкли к этому явлению и даже смирились, но ведь, если задуматься, это звучит не менее дико, чем известие в духе «Недавний PG-римейк фильма студии Private получил 13 Оскаров». Но почему-то в Японии это – обычное дело. И White Album – одна из таких «приличных экранизаций порно», а потому вокруг главного героя, разумеется, постоянно крутится пяток девушек на любой вкус, весьма им увлеченных. Жаль только, что в аниме, в отличие от игры, возможен лишь один финал, и за нас решение принимают сценаристы. Кому-то выбор понравится, кому-то нет… Но важно, конечно же, не это. В сериале дорога к финальной сцене куда важнее самой концовки (тем более что тут вам ничего такого не покажут). И дорога эта в White Album достойна внимания. Отличная драма с интересной историей любви и множеством второстепенных сюжетных линий, позволяющих лучше раскрыть характеры героев и взглянуть на индустрию музыки из-за кулис (как, мы не сказали, что это сериал про певиц?).



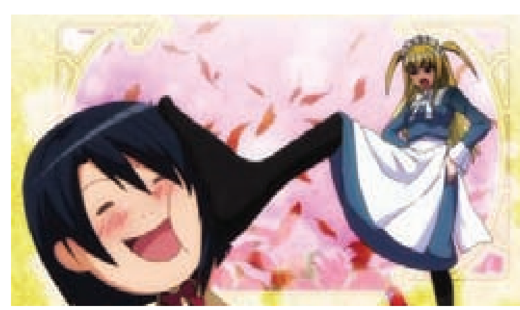


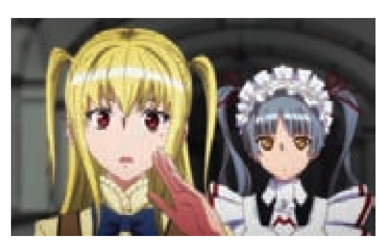


Maria+Holic

Bakemonogatari, пожалуй, лучшее из сделанного студией Shaft на сегодняшний день, но это не значит, что остальные ее сериалы, снятые в этом же году, не заслуживают внимания. Maria+Holic, скажем, поначалу казалась шедевром комедийного жанра. Серьезно, по окончании первой серии впору было встать с дивана и стоя аплодировать – настолько безукоризненной оказалась режиссура, а многочисленные шутки – искрометными. Увы, чем дальше, тем меньше восторгов вызывал сериал. История лесбиянки, попавшей в школу для девочек, и ее соседки, оказавшейся переодетым парнем весьма злобного нрава, первое время заставляет искренне веселиться, но потом эффект новизны теряется, и дальше она в лучшем случае забавляет. То же касается и героев – поначалу все они жутко потешны и в то же время интересны, но, будучи плоскими и схематичными, исчерпывают себя всего за пару серий. В итоге сериал получился очень неровный, постоянно балансирующий между «уморительно» (при появлении новых персонажей) и «смотрибельно»). Тем не менее, оцениваем мы его все равно выше среднего.







Sora wo Kakeru Shoujo

Отношение к «Девочке, покоривший космос» – отличное подтверждение тому, что вкусы англоязычных анимешников в целом и фансабберов в частности зачастую сильнейшим образом расходятся со вкусами их говорящих по-русски собратьев по увлечению. На одном из отечественных сайтов, аналогичных известному 2ch.net, сериал бурно обсуждался. Более того, завсегдатаи считали цикл едва ли не единственным из достойных просмотра. А английские фансабберы его меж тем практически игнорировали, переводя в лучшем случае по серии в месяц. Результат был неожиданным: несколько наших анонов взяли дело в свои руки и перевели фильм как на русский, так и на английский.
Заслуживал ли он этого? Ну, в общем, да. Правда, назвать Sora wo Kakeru Shoujo лучшим за истекший год или хотя бы сезон мы бы не рискнули, но увлекательные космическо-приключенческие да еще и пародийные комедии удается увидеть нечасто, и Sore Kake Girl – одна из них. И знаете что? Самовлюбленный компьютер Леопард – лучшая после Лелуша роль уже упомянутого здесь Дзюна Фукуямы… Но даже когда его нет в кадре, смотреть есть на что.



Hetalia: Axis Powers

Паста-а-а-а-а-а!..
Сериал «Хреналия: Страны Оси», хоть и уступает гигантам, именуемым K-On и Bakemonogatari, все равно остается одним из наиболее успешных сериалов в ушедшем году (не зря его продлили еще на сезон, между прочим, уже третий по счету!). Так стоит ли удивляться, что его авторам пытаются подражать? Только вот заимствуют, к сожалению, не то. Что в уже вышедшем (и очень, очень плохом) Miracle Train, что в только разворачивающемся Starry Sky используют один и тот же прием – изображение вещей, не являющихся живыми существами, в виде красавцев-парней. Героями «Поезда» были станции токийского метро, действующими лицами «Неба» станут воплощения идеальных представлений о людях, родившихся под теми или иными созвездиями. Но ведь в «Хреналии» (где герои, напомним, олицетворяли определенные страны – Россию, Италию) не это было главным. Сперва, конечно, всеобщее внимание привлек скандал – корейцы стали угрожать авторам цикла и ленту сняли с эфира. Но люди продолжают смотреть «Хреналию» вовсе не из-за шумихи, а потому, что в картине взаимоотношения разных государств предстают в необычном свете и оказывается, что это не только смешно, но и поучительно. Не говоря уж о том, что политическая сатира редко оказывается по-настоящему удачной.



Natsu no Arashi!

И еще один сериал от студии Shaft и Акиюки Симбо. Притом весьма коварный по отношению к зрителям. Скажем, с Maria+Holic, начавшимся просто умопомрачительно, а потом сдавшим позиции, все более-менее ясно. Но ведь первую серию Natsu no Arashi иначе как посредственной и филлерной не назовешь: по сюжету она относится скорее к концу первого сезона, да еще под завязку набита ужасно несмешными шутками и в довершение – нарисована вопиюще убого. Естественно, большинство зрителей, увидев такое, и не подумали смотреть дальше. Между тем оставшаяся часть произведения оказалась мало того, что красивой и стильной, как и положено творениями Симбо, так еще и не комедийной. Кое-что уточним: добрая половина второго сезона и пара серий первого состоят из более или менее бредовых юмористических рассказов разного качества. Но! Но на самом-то деле это серьезная и притом печальная повесть о путешествиях во времени, попытках людей прошлого найти свое место в настоящем, она заставляет задуматься о том, можно ли менять историю, пусть даже в мелочах и ради благой цели. Зачем такое интересное произведение авторы попытались облечь в форму посредственной комедии? Кто знает.

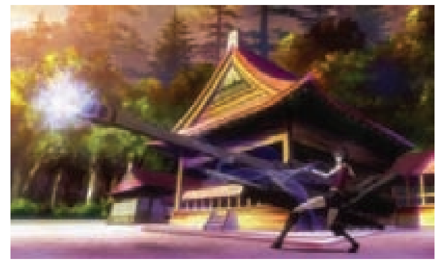


Asura Cryin'

Призраки. Мехи. Демоны. Мафия. Уничтожение и перерождение миров. Киборги. Монстры. Близняшки. Маскоты. Раздвоение личности. Контракты, дающие колоссальные возможности в обмен на жизненные силы близких. Обычный Японский Школьник (с). Тайные организации, замаскированные под студсоветы. Древние артефакты. Гарем.
Смешайте все вышеперечисленное в любом порядке, сдобрите великолепными вокальными номерами певицы Angela, выделите на анимацию средних размеров бюджет (ни больше, ни меньше, это важно!) – и, вероятнее всего, на выходе вы получите Asura Cryin'. Сериал, который очень сложно обсуждать, ибо, с одной стороны, такое разнообразие, а с другой – нет ничего действительно оригинального или неожиданного. Авторы «Асуры» свалили в кучу едва ли не все любимые анимешниками вещи, до которых смогли дотянуться (здесь даже свой вариант вампиров есть). И знаете, что самое странное? Это донельзя эклектичное произведение оказалось вполне жизнеспособным. Единственное, что мешает получить удовольствие от сериала – вопиюще убогий главный герой (ОЯШ, да). К счастью, интересных персонажей в картине и без него хватает.







Souten Kouro

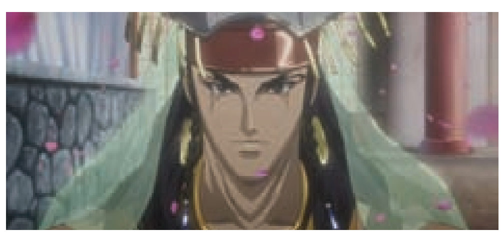
Вы, наверное, уже заметили, как часто в этом обзоре мелькают определения вроде «не отличный, но неплохой». Оно и понятно: о большинстве действительно крутых сериалах мы уже рассказали (или сделаем это в ближайших номерах), а о совсем уж слабых вещах и говорить-то незачем. Но все-таки пора вспомнить и о настоящих произведениях искусства. Внемлите же: Souten Kouro – великолепен. Можете теперь на минутку отложить журнал, чтобы почесать в затылке и подумать: «А что, черт возьми, это за сериал такой вообще и почему я о нем впервые слышу?». Вернулись? Продолжим.

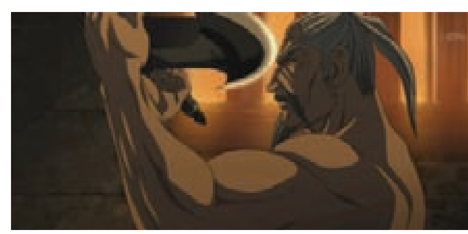
Souten Kouro – аниме-легенда. Не легендарное аниме, а аниме, по стилистике очень похожее на легенды древности. Оно основано на реальных событиях, но в устах восхищенного рассказчика происходящее обретает сказочные черты, становится эпическим мифом. Возможно, именно это и отпугнуло зрителей и переводчиков (авторы фэнских субтитров добрались лишь до середины сериала). Если смотреть Souten Kouro в надежде увидеть скрупулезно воссозданные исторические события времен Троецарствия, то разочарование неминуемо. Умелые воины могут на равных сражаться с целыми отрядами, а преисполненных истинного величия вождей отличает в первую очередь умение обращать врагов в друзей, лишь сказав: «Я избран небесами, чтобы быть правителем этой страны!». Но достаточно взглянуть на сериал, как на произведение в духе поэм Гомера, и все станет на свои места. Да, гипербол и сложных метафор предостаточно, но именно благодаря этим художественным приемам людям другой эпохи легче проникнуться величием героев древности, оценить мужественную красоту их ратных подвигов. И это авторам сериала удалось на славу.

Особенно хорош главный герой – Цао Цао. По сути, он – ближе всех к гениальному Лелушу Ламперужу (простите, что мы сегодня так часто вспоминаем Лулу, просто на нас так повлияло известие о начале работ над новым масштабным проектом во вселенной Code Geass), из персонажей, представленных публике в 2009 году. Цао Цао харизматичен, умен, безжалостен к врагам и готов на все ради своей цели. Ну а его полусказочная способность парой поэтичных фраз убеждать людей в своей правоте – чем не замена Гиассу?

В общем, жаль, что перевод Souten Kouro застрял, не добравшись и до середины. Но из всех сериалов, упоминавшихся на этих четырех страницах, именно он более всего заслуживает вашего внимания. Даже половина этой истории оставляет неизгладимое впечатление.







На этой оптимистичной ноте мы, пожалуй, и остановимся. Год был долгим, интересным и до отказа наполненным разнообразнейшим аниме. Его разбору можно посвятить несколько подобных выпусков, и все равно не рассказать обо всем. А потому надо уметь вовремя поставить точку. О большинстве стоящих сериалов первых девяти месяцев 2009 года мы уже поговорили, о более поздних произведениях побеседуем еще не раз… А что-то, увы, так и проскользнет мимо страниц рубрики. Но, может, оно и к лучшему. Очень приятно бывает, когда ты сам, без подсказки, обнаруживаешь что-то стоящее. И мы не хотим полностью лишать вас этого удовольствия. Ищите, находите, смотрите…
А если заметите жемчужину и захотите поделиться находкой – смело пишите нам (strana@gameland.ru, если не в курсе).

Толковый словарь

- **Аниме** – японская анимация.
- **Манга** – японские комиксы.
- **ТВ-сериал** – аниме, которое показывают или показывали по телевизору.
- **OVA-сериал** – аниме, которое не показывали по телевизору, но продавали на DVD– или других дисках.
- **Полнометражка** – полнометражное аниме, созданное для показа в кинотеатрах.
- **Опенинг** – вступительная заставка в аниме.
- **Эндинг** – финальная заставка в аниме.
- **Мехи** – гигантские роботы. Чаще всего боевые.
- **Кавай** – «симпатичный» по-японски. В русском языке прижилось прилагательное «кавайный», означающее «милый и трогательный».
- **Хентай** – эротическое или порнографическое аниме и манга.
- **Яой** – аниме или манга о трогательной любви одного мужчины к другому.
- **Юри** – аниме или манга о трогательной любви одной девушки к другой.
- **Отаку** – знаток аниме и манги; энтузиаст.
- **Косплей** – переодевание в героев аниме и манги; одно из любимых занятий отаку.
- **Мангака** – художник, который рисует мангу.
- **Гайдзин** – «иностранец» по–японски.

Железные новости

Современная компьютерная техника



Возвращение к истокам

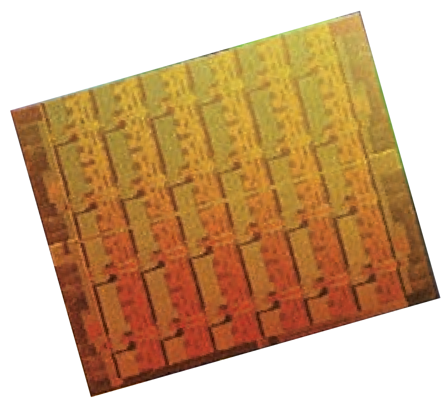
Razer выпустила новую мышь Abyssus

В продаже полно навороченных мышек на любой вкус, однако не всем они нужны. Понимая это, компания Razer решила вернуться к истокам и представила высокотехнологичную мышь Abyssus с симметричным дизайном и сенсором с инфракрасной подсветкой последнего поколения. Внешний вид новинки прост и практичен, а кнопки программируемые. Любопытно то, что внизу мыши находится пара аппаратных переключателей, один отвечает за чувствительность работы сенсора (450, 1800 или 3500 dpi), второй регулирует частоту опроса данных (125 или 1000 Гц). Это очень удобно, ибо такой подход позволит избавиться от необходимости установки дополнительного софта, что вдвойне полезно, если придется носить мышь с собой, скажем, на соревнования: выставил сразу подходящие настройки – и вперед. Для передачи данных используется 16-битная шина, комфорта добавляет длинный и гибкий кабель подключения. Идеальное же скольжение мыши обеспечивают тефлоновые ножки.
Razer Abyssus уже в продаже, а стоит это чудо $50. Кстати, для любителей классики Razer переработала легендарную модель DeathAdder, в которой был обновлен сенсор до поколения 3.5G (3500 dpi).

Wi-Fi отправляется на заслуженную пенсию...

...а на смену ему приходит стандарт WiGig

Wi-Fi служил нам верой и правдой много лет, но, согласитесь, хочется чего-то более скоростного. Ответом на наше ворчание стал WiGig (60 ГГц), его спецификации гарантируют скорость передачи данных до 7 Гбит/с! Это на порядок больше того, что может предложить старина Wi-Fi (например, 802.11n обеспечивает максимум 600 Мбит/с). Но, самое главное, технологии будут обратно совместимы, ведь в альянс WiGig вошли те же компании, которые продвигали и продвигают Wi-Fi (AMD, Intel, NVIDIA, Microsoft и Ко). Столь высокая пропускная способность позволит перевести на беспроводные рельсы даже мониторы! Не говоря уж про HD-музыку и прочие радости жизни. Выглядит многообещающе, глядишь, скоро забудем про провода вовсе. Хотя мы погорячились, питание все так же передается по проводам, избавление от них следующий этап эволюции. Разработкой WiGig-устройств участники альянса уже занялись, сторонние разработчики будут допущены к спецификациям чуть позже. Ждем новинок с нетерпением.



Хорошие и не очень новости от Intel

Larrabee задерживается. Даешь дорогу многоядерным процессорам!

Intel долго секретничала по поводу технологии Larrabee, но пока что ничем похвастаться не может.. Или может? Суть Larrabee заключалась в том, чтобы представить видеокарту, в основе которой будет использоваться множество программируемых x86-совместимых ядер, объединенных под общей крышей. Но не срослось. Рассуждать о том, почему получилась заминка, можно долго, более того, это достойный материал для отдельной статьи, но нет худа без добра. Intel Labs выкатила настоящего монстра: 48 ядерный процессор!
В продажу он не попадет, но Intel собирается снабдить лучшие умы IT-индустрии подобным сокровищем. Этот чудо-процессор обеспечивает производительность в 10-20 раз большую, нежели современные «камни» компании, при этом уровень энергопотребления поразительно мал, минимум 25 Вт, при максимальной нагрузке до 125 Вт! Пока светлые умы человечества будут осваивать этого монстра, Intel в 2010 году представит 6- и 8-ядерные процессоры для простых смертных.

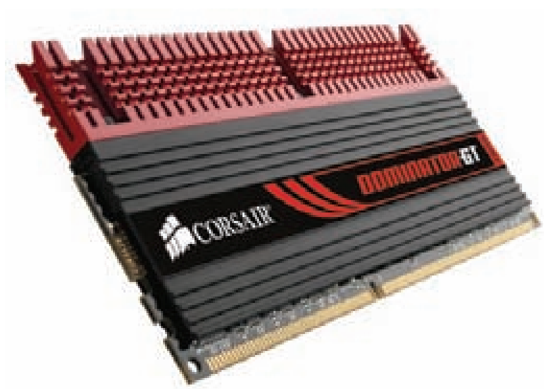
WiGig™ Wireless Gigabit Alliance

Один монитор хорошо, а два лучше

Onkyo выпускает ноутбук с двумя мониторами



Onkyo у нас известна как производитель различной техники для аудиофилов, но мы многого о ней не знаем, а ведь эта японская компания занимается и производством компьютерных систем, в частности ноутбуков, а совсем недавно свет увидел ноутбук Sotec DX1007. По характеристикам это вполне стандартная модель – процессор Athlon Neo MV-40, пара гигабайт оперативной памяти, графическое ядро ATI Radeon HD 3200, Wi-Fi и Bluetooth, три USB-порта и кард-ридер... На этом можно было бы и закончить рассказ о диковинном Sotec DX1007, если бы не одно «но» – в ноутбуке используется сразу два ЖК-монитора! Невероятно, но факт. Каждый из экранов имеет диагональ 10,1 дюйма, разрешение составляет 1366x768. Кому это нужно? Вопрос хороший. \ У всех потребности свои, может, и пригодится. Остается добавить, что время работы от аккумулятора составляет 4,5 часа, ожидаемая цена – $960. Увидим ли мы ноутбук в нашей рознице? Вряд ли, охотникам за экзотикой придется ехать в Японию.



Corsair покоряет рекорды

Corsair выпустила набор памяти Dominator GTX с частотой 2250 МГц

Конечно, не все гонятся за рекордами в 3DMark'ах, но от этого не становится менее актуальной скоростная память, процессоры, видеокарты и другие комплектующие. Компания Corsair – один из столпов среди производителей оперативной памяти. Ее продукция славится стабильностью, качественным охлаждением и высокими частотами. На этот раз инженерам удалось выпустить комплект DDR3 SDRAM памяти с частотой 2250 МГц, емкость одного модуля – 2 Гбайт. Называется новинка Dominator GTX. При этом тайминги довольно низкие – 8-8-8-24, напряжение всего-то 1,65В. Это позволит раскрыть полностью потенциал любого процессора от Intel при разгоне, в случае с AMD модули были протестированы на работу при частоте 1800 МГц при таймингах CL6. Столь высоких показателей частоты и низких задержек удалось достичь не в последнюю очередь благодаря эффективной системе охлаждения DHX+. При желании можно нацепить на память вентиляторы от Corsair – GT Airflow.

VIA живее всех живых

Бюджетная платформа с поддержкой DX10.1



Компания VIA, похоже, не собирается унывать и активно ищет нишу для себя и своих продуктов. Сегодня она представляет платформу VIA VN1000, которая станет отличной основой для систем класса все-в-одном. Графическое ядро VIA Chrome 520 IGP обеспечивает поддержку DirectX10.1, а значит, полностью совместимо с Windows 7 и современными играми, заодно поддерживает OpenGL 3.0 и OpenCL 1.0. Впрочем, высоких показателей в играх ожидать не стоит. Видеопроцессор ChromotionHD 2.0 отвечает за аппаратную обработку видео, в частности декодирование H.264, WM9 и VC-1, а также за поддержку портов DisplayPort и HDMI. VIA VN1000 в паре с южным мостом VIA VT8261 потребляет до 12 Вт энергии. Платформа совместима со всеми современными процессорами VIA и гарантирует возможность реализации PCI-E и PCI портов и поддержку DDR3 SDRAM. В общем, чем не идеальная основа для компактной и бесшумной медиасистемы, которую не стыдно поставить в гостиную?



Новости с SSD-полей

Micron бьет рекорды, Seagate снизошла до SSD

Наиболее активно события развиваются в сфере производства SSD-накопителей. Оно и понятно, технология молодая-зеленая, привлекает массу внимания к себе, да и сами участники рынка не дают заскучать. Micron объявила о том, что смогла покорить новые высоты скорости передачи данных, загрузки приложений и операционной системы. И все благодаря RealSSD C300 с поддержкой интерфейса SATA 3.0. И правда, если от традиционных винчестеров революции в плане скоростей ждать не приходится, то SSD есть еще куда развиваться и стремиться SATA 2.0 стал узким горлышком для накопителей нового поколения. RealSSD C300 покорил отметку 355 Мбайт/с при чтении данных и 215 Мбайт/с при записи. Невероятно, но факт. Компания представит модели емкостью 128 и 256 Гбайт форм-факторов 1,8 и 2,5 дюйма. О ценах ничего не сообщается, широко доступными эти винчестеры станут чуть позже, в 2010 году.

Другие новости: Seagate сдалась и вступила в SSD-гонку, выкупив компанию Pulsar. Пока компания сосредоточится на OEM-рынке, но впоследствии будет ближе к народу. В свою очередь A-Data объединила свои усилия с SandForce – производителем процессоров для SSD-накопителей, для того чтобы создавать более конкурентоспособную продукцию. Еще A-Data отметилась выпуском новых прошивок для накопителей XPG SX95 и S592, в которых появилась поддержка TRIM (актуально для Windows 7).

Ставка на ватт

Тестирование блоков питания мощностью от 800 до 950 Вт



ТЕКСТ

Евгений Попов

Методика тестирования

Все блоки питания проходили испытание на нашем специально спроектированном тестовом стенде. Нагрузочная установка подключается через LPT-порт к системе и позволяет давать нагрузку на БП с определенным шагом. Так мы ступенчато определяем КПД и строим графики зависимости эффективности от мощности (20, 50 и 100%). После проведенных тестов производилась персональная оценка для каждого из рассмотренных устройств. Баллы проставлялись по следующим критериям: результаты тестирования, дизайн, эргономика, шумность и дополнительные особенности. Для наибольшей достоверности тесты с нагрузочным блоком производились в два захода, после чего выбирался наиболее успешный результат. В целом план осмотра и тестирования выглядел следующим образом:

1. Первоначальный осмотр. Каждый блок извлекался из упаковки, внимательно изучался на предмет качества сборки, внешней эстетики и шумности после часа непрерывной работы.
2. Вскрытие. Извлекаем устройство из корпуса ПК, берем в руки отвертку и разбираем. Делается это только для того, чтобы оценить качество сборки и технической составляющей рассматриваемого БП, а именно наличие дросселей на входе и выходе, аккуратность монтажа, сечение проводов, а также качество и количество фильтрующих конденсаторов.
3. Техническое тестирование:
   а) измерение КПД рассматриваемых блоков питания
   б) оценка коэффициента мощности блока в зависимости от нагрузки, рассчитанная на основе осциллограмм.

После проведенных экспериментов проставлялись оценки каждому из рассмотренных БП. Мы опирались на субъективные ощущения, основанные не только на результатах тестирования. Дизайн, шумность, качество радиотехнической сборки также влияли на итоговую оценку.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Процессор:
2200 МГц, AMD Athlon 64 3500+ (Socket 939)

Системная плата:
Albatron K8SLI

Память:
2 x 512 Мбайт, Corsair Value Select DDR-400

Видео:
ASUS EAX1900XTX, 512 Мбайт

Винчестер:
80 Гбайт, Seagate Barracuda 7200 об/мин, IDE

Нагрузочный LPT-блок
Formoza PowerCheck

ТЕСТИРУЕМОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

- Antec Signature SG-850
- Corsair CMPSU-850HXEU
- GlacialPower GP-AX950AA
- Huntkey X7 900V
- Tagan TG880-U33II
- Thermaltake Toughpower 800W
- XFX XPS-850W-BES
- Xigmatek NRP-MC851
- Zalman ZM850-HP

Antec Signature SG-850



10 000 руб.

\+ Высокий уровень КПД, тихая работа

\- Слишком высокая цена, скромное оформление

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Тип:
Модульный

Заявленная мощность:
850 Вт

Разъемы Molex:
9

Разъемы SATA:
9

Разъемы FDD:
1

Количество разъемов PCI-Express:
2 (6+2 контакта)
+ 2 (6 контактов)

Вентиляторы:
1x 120 мм

Компания Antec занимается не только производством корпусов. Под этой маркой выпускаются также блоки питания. В качестве примера мы рассмотрели Antec Signature SG-85. Принадлежность к «специальной» серии подчеркивается производителем прежде всего в оформлении упаковки. Производителем данного блока, судя по разводке, выступила компания Delta Electronics. Собрано устройство в черном неприметном корпусе с матовым покрытием. Электроника блока представлена на двух независимых платах, которые расположены на противоположных стенках корпуса. Интересно, что такая схемотехника позволила высвободить достаточно много пространства внутри, что нетипично для БП такого класса мощности. Нельзя не отметить, что в конструкции используются преобразователи постоянного тока. Пайка очень аккуратная, все сделано в высшей мере качественно. Сам блок рассчитан на долговременную нагрузку до 829 Вт, причем 780 Вт из них Antec Signature SG-85 может раздать по шине +12 В. В выходной схеме используются японские конденсаторы Chemi-Con United, что в очередной раз подтверждает серьезность намерений производителя и надежды, возложенные на продукты марки Signature.

Corsair CMPSU-850HXEU

Продукция Corsair не единожды становилась участником наших обзоров, если речь шла непосредственно о блоках питания. На этот раз мы решили включить в тестирование 880-ваттную модель. Блок соответствует стандарту 80 Plus Gold (хотя на упаковке указана медаль Silver), а сам производитель предоставляет гарантию до 7 лет. Кстати, столь длительная гарантия касается лишь европейского региона, так что российские граждане могут расслабиться. Тем не менее блок оказался вполне хорош, и претензий по поводу качества сборки, схемотехнических особенностей и эффективности у нас не возникло. Из недочетов следует лишь отметить высокий уровень шумности при малозначимых нагрузках. Но при этом блок может похвастаться большим количеством разъемов. Одних только PCI-E здесь 6 штук, и все они восьмиконтактные. Кстати, многие производители комплектующих (как это было с оперативной памятью) удостаивают «особо приближенных» своей фирменной печатью. Например, для особо ответственных изготовителей блоков питания NVIDIA приготовила сертификат соответствия NVIDIA SLI Ready. В принципе, в нем нет ничего, кроме маркетинговых поллюций, но все равно приятно, что Corsair CMPSU-850HXEU оный заслужил.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Тип:
Модульный

Заявленная мощность:
880 Вт

Разъемы Molex:
12

Разъемы SATA:
12

Разъемы FDD:
2

Количество разъемов PCI-Express:
6 (6+2 контакта)

Вентиляторы:
1x 140 мм



6000 руб.

Выбор редакции

\+ Потрясающий уровень эффективности

\- Высокая шумность

GlacialPower GP-AX950AA



ХАРАКТЕРИСТИКИ

Тип:
Модульный
Заявленная мощность:
950 Вт
Разъемы Molex:
6
Разъемы SATA:
8
Разъемы FDD:
1
Количество разъемов PCI-Express:
4 (6+2 контакта)
Вентиляторы:
1x 140 мм

Еще один производитель систем охлаждения решил сделать ставку на блоки питания. Компания Glacialtech достаточно давно работает на российском рынке и блоки этой марки мы уже не раз изучали. Сегодня речь пойдет о модели мощностью 950 Вт, которая уже успела пройти сертификацию на предмет определения уровня эффективности. В целом блок наработал на сертификат 80 Plus Silver, то есть способен работать при КПД не менее 85%. Производитель предлагает два года гарантии на свой продукт. Для подключения кабелей предусмотрено восемь линий, четыре из которых выделены красным цветом – это порты для подключения шлейфов PCI-E. Для охлаждения использована пара радиаторов, обдуваемых 140-миллиметрвым вентилятором. Компоновка достаточно плотная, и посему вертушке приходится работать достаточно активно, чтобы продуть конструкцию. Если быть честным, схемотехнику этого устройства мы уже имели честь наблюдать. Во-первых, дизайн разработан компанией Channel Well Technologies, а во-вторых, точно такой же блок (правда, с заявленной мощностью 1000 Вт) выпускается на азиатском рынке под маркой Andyson. Впрочем, в этом нет ничего страшного – главное, чтобы само устройство было качественным и надежным.

\+ Запредельный уровень КПД стабильность по напряжениям

– Шумное охлаждение

Huntkey X7 900V

Не так давно компанией Huntkey была представлена серия блоков питания под общим названием X7. Пока что линейка включает две модели мощностью 800 и 900 Вт соответственно. По мнению производителя, они будут наиболее востребованными среди пользователей. Столь высокий показатель стал возможен благодаря технологиям PSFB (Phase-Shifted Full Bridge) и Interleaved PFC. Устройство поставляется в надежной, плотной упаковке. Блок собран в корпусе из темного полированного металла, и выглядит конструкция очень эффектно. Все кабели, кроме ведущего, являются модульными, что очень удобно. Хотя в постоянный набор несъемных линий можно было бы смело добавить 4-контактный шлейф для питания процессора, однако отсутствие оного не так критично. Для охлаждения внутренних элементов используются маленькие радиаторы и 140-миллиметровый вентилятор без подсветки. К компоновке и схемотехнике претензий нет, тем более что по результатам тестирования блок полностью соответствует стандарту 80 Plus Silver. При замере также не было замечено недостатков в области напряжений (пульсации в рамках нормы). В целом получился неплохой блок, однако смущает достаточно высокая цена.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Тип:
Модульный
Заявленная мощность:
900 Вт
Разъемы Molex:
5
Разъемы SATA:
6
Разъемы FDD:
0
Количество разъемов PCI-Express:
2 (6+2 контакта) + 2 (6 контактов)
Вентиляторы:
1x 140 мм



\+ Соответствие стандарту 80 Plus Silver

– Отсутствие FDD-коннекторов, мало поддерживаемых разъемов

Tagan Super Rock TG880-U33II



ХАРАКТЕРИСТИКИ

Тип:
Модульный
Заявленная мощность:
880 Вт
Разъемы Molex:
6
Разъемы SATA:
8
Разъемы FDD:
1
Количество разъемов PCI-Express:
2 (6+2 контакта) + 2 (6 контактов)
Вентиляторы:
1x 120 мм

Компания Tagan известна как поставщик недешевых решений, однако за качество производитель ручается, и можем только подтвердить, что блоки действительно хороши – проверено на собственном опыте. Однако и на старуху бывает проруха, так что в обзор был включен и Tagan TG880-U33II. Яркой расцветки от блока и светодиодного оформления ожидать не приходится. Скромен и сам комплект поставки. Следует отметить достаточно плотный монтаж элементов – производитель поставил перед собой цель разместить мощную начинку в блоке стандартных размеров. Тем не менее особой шумностью блок не отличается даже при самых высоких нагрузках, что, несомненно, плюс. Вентилятор можно услышать только при нагрузках более 70%, а заставить блок работать в таком режиме сможет далеко не каждая конфигурация. Следует похвалить производителя и за раздельную стабилизацию напряжений, что положительно влияет на рост КПД. Что касается схемотехники, то у нас она не вызвала каких-либо претензий. Аккуратная пайка, добротный монтаж, качественный входной фильтр – обо всем этом изготовитель позаботился. В дополнение отметим, что каждый шлейф заключен в сетчатую оплетку и зажат с каждой стороны зажимами с ферритовым стержнем внутри во избежание помех.

\+ Тихая работа, КПД на уровне 80%

– Выход за разумные пределы пульсаций по линиям 3 и 5 В

Thermaltake Toughpower 800W

Долгое время компания Thermaltake занимается производством БП. Были на счету этой марки и потрясающие решения, и разочаровывающие модели. Однако все чаще Thermaltake радует нас удачными блоками, и один из таких попал в наш обзор. Разводка блока полностью спроектирована по заказу и изготовлена тайваньской компанией Channel Well Technology, которая «обслуживает» половину рынка систем питания. Устройство собрано в корпусе классического серого цвета – так оформлено большинство решений Thermaltake. Ничего лишнего, никакой мишуры. В процессе измерения мы выяснили, что КПД устройства полностью соответствует сертификату 80 Plus Silver и не падает ниже 85%. Блок питания работает стабильно при значительных колебаниях нагрузки. По всем линиям пульсации укладываются в рамки допустимых порогов. Для охлаждения используется 140-миллиметровый вентилятор производства Yate Loon – такие варианты достаточно популярны среди производителей БП по причине хорошей цены и неплохого качества. В результате шум заметен только при нагрузке свыше 80%. В целом получился очень качественный блок питания, ставший одним из лидеров нашего тестирования.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Тип:
Модульный
Заявленная мощность:
800 Вт
Разъемы Molex:
7
Разъемы SATA:
6
Разъемы FDD:
1
Количество разъемов PCI-Express:
2 (6+2 контакта)
+ 2 (6 контактов)
Вентиляторы:
1x 140 мм



5400 руб.

+ Невысокая стоимость при большом КПД

– Всего один FDD-разъем

XFX XPS-850W-BES

Как можно видеть из нашего обзора, занимаются выпуском блоков питания не только компании с узким профилем деятельности. Расширить ассортимент предлагаемых товаров решила XFX, которую мы знаем много лет как производителя видеокарт для энтузиастов. Блок питания этой марки не обошло обозначение Black Edition, причем суть такого клейма заключается скорее во внешнем виде самого блока питания, нежели в эксклюзивных схемотехнических модификациях. Конечно, блок соответствует стандарту 80 Plus Silver, что подразумевает коэффициент полезного действия не ниже 85%. Но внешний вид устройства действительно впечатляет, и по формату XFX XPS-850W-BES напоминает скорее результат работы какого-нибудь моддера. В любом случае любители эффектных железок останутся довольны, хотя производитель обошелся и без иллюминации в виде светящегося вентилятора и тому подобной мишуры. Блок полностью модульный – на заднюю панель вынесено 8 разъемов для подключения шлейфов из комплекта. Все кабели заключены в сетчатую оплетку, а хранить неиспользуемые кабели можно в мешочке, который прилагается в комплекте с блоком. Чтобы не вдаваться в пространные рассуждения, отметим, что блок отличается превосходной стабильностью напряжений, высокой эффективностью и невысокой шумностью.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Тип:
Модульный
Заявленная мощность:
850 Вт
Разъемы Molex:
8
Разъемы SATA:
11
Разъемы FDD:
2
Количество разъемов PCI-Express:
4 (6+2 контакта)
Вентиляторы:
1x 135 мм



6600 руб.

+ КПД не менее 85%, шикарный внешний вид

– Плотный монтаж внутренних элементов

Xigmatek NRP-MC851

Первое, на что хочется обратить внимание при рассказе о Xigmatek NRP-MC851, – это упаковка. Ничего особенного, обычный картон, раскрашенный под джинсу с заклепкой на липучке, однако смотрится вся композиция очень бодро. Зато в комплект были заботливо положены два мешочка – тонкий с завязкой и плотный для хранения кабелей. Как и большинство устройств в обзоре, представленная модель выполнена в виде модульного решения – все кабели облечены в сетчатые оплетки. Несмотря на унылый черный матовый окрас корпуса, внутренняя компоновка выполнена в жизнеутверждающем оранжевом цвете. Касается это как радиаторов, так и катушек индуктивности. К схемотехнике в целом нет никаких претензий – все аккуратно и мило. Конденсаторы на выходе принадлежат японской компании Chemi-Con United, что опять же говорит о высоком качестве устройства. Что касается шумового порога, то до нагрузки уровня 500 Вт блок работает не громче кулера видеокарты среднего класса. После 500 Вт шум становится более заметен. Свыше 750 Вт вертушка работает на всех скоростях, и в таком режиме уже тяжело назвать блок тихим. Из достоинств устройства отметим высокую эффективность.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Тип:
Модульный
Заявленная мощность:
850 Вт
Разъемы Molex:
7
Разъемы SATA:
6
Разъемы FDD:
1
Количество разъемов PCI-Express:
2 (6+2 контакта)
+ 2 (6 контактов)
Вентиляторы:
1x 140 мм



5500 руб.

+ Высокоэффективный, стабильные напряжения по линиям 12 и 5 В

– Достаточно шумный

Zalman ZM850-HP



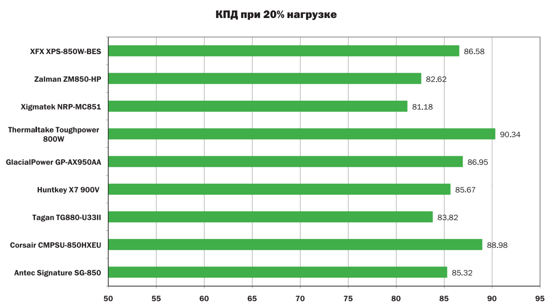
- Низкий уровень шума
- Соответствие 80 Plus

+ Большие габариты

ХАРАКТЕРИСТИКИ

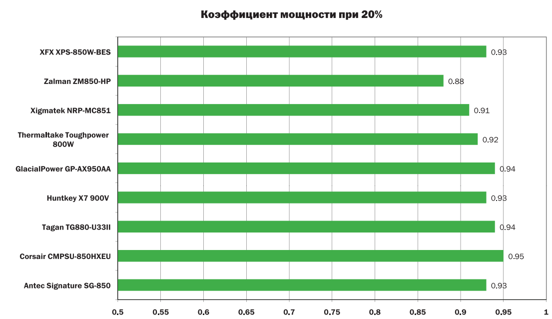
Тип:
Модульный
Заявленная мощность:
850 Вт
Разъемы Molex:
10
Разъемы SATA:
12
Разъемы FDD:
2
Количество разъемов PCI-Express:
2 (6+2 контакта) + 2 (6 контактов)
Вентиляторы:
1x 120 мм

Имя Zalman сразу вызывает у большинства пользователей ассоциации с системами охлаждения. Естественно, Zalman не стала налаживать собственное производство блоков питания и обратилась за поддержкой к специалистам. Партнерская программа вышеупомянутой компании и не менее именитой FSP Group дала свои результаты, и вот мы держим в руках 850-ваттный блок под брендом Zalman. Устройство поставляется в продолговатой коробке с указанием всех достоинств рассматриваемого решения. Среди интересного стоит отметить поддержку стандарта 80 Plus – таким образом, КПД блока, по заявлению производителя, не может быть ниже 80%, что мы и проверили. Надо сказать, что никакого обмана в этом не было – устройство действительно соответствует сертификату. Стоит отметить, что форм-фактор ATX размеры блока несколько превышают, его длина составляет 210 мм. При этом для более эффективного охлаждения внутренних элементов производитель решил использовать тепловые трубки. Три радиатора из алюминия (два параллельно длинным стенкам и один на торцевой панели) соединены медными тепловыми трубками. Схема блока двухтрансформаторная, таким образом сильно экономится внутреннее пространство корпуса и вентилятор работает на минимальных скоростях.



Слева: В данном случае мы можем видеть типовую симуляцию малой нагрузки. Так система работает в фоновом режиме при потребляемой мощности порядка 170 Вт.

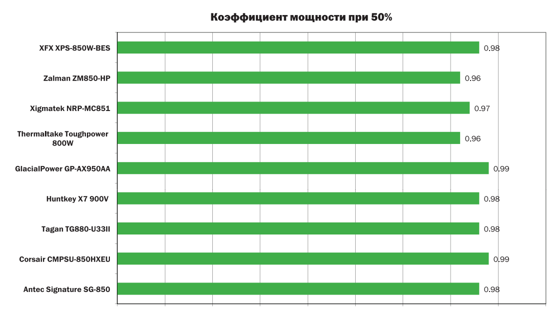
Справа: На небольшой мощности разброс достаточно велик, и график выглядит более чем интересно.





Слева: Приближенный к современным реалиям тест на нагрузке 50% от заявленной производителем мощности – это порядка 450 Вт в зависимости от модели.

Справа: Модели от Glacialtech и Corsair мы не относили к явным фаворитам нашего обзора. Интересно, что номинальным производителем обоих решений числится CWT.





Слева: На максимальной мощности оценивается возможность того или иного БП выдерживать высочайшие нагрузки.

Справа: Большая часть представленных решений продемонстрировала при максимальной нагрузке коэффициент мощности на уровне 0,99 – превосходный результат.



Выводы

Как вы заметили, в нашем обзоре большое количество высокоэффективных устройств с высоким уровнем КПД. Конечно, многие из них принадлежат к премиум-классу и стоят приличных денег, однако в большинстве случаев БП покупается на годы в отличие от многих других комплектующих, и от этого элемента зависит многое. Достаточно сложно было выбрать победителей, но хочется особенно выделить Corsair CMPSU-850HXEU. Были в обзоре и более дорогие блоки, однако надежность и качество – превыше всего. В общем, этот блок своих денег (хоть и немалых) стоит, и мы вручаем ему награду «Выбор редакции». Что касается лучшей покупки, то впервые она достается модели от GlacialTech. Это одна из самых дешевых моделей в обзоре, но она успешно соревновалась с мэтрами и была в тройке победителей. Блоку этой марки достается награда «Лучшая покупка».



Алексей Шуваев

Рисует гладко

Тестирование видеоадаптера HIS Radeon HD 4890 iCooler x4

Перед появлением на рынке флагмана линейки ATI Radeon HD 5870 компания AMD представила потребителям топовую карту на базе предыдущего поколения чипов. Достаточно известная на российском рынке компания HIS дает возможность оценить производительность и качество продукта.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Графический процессор: RV790
Частота ядра: 850 МГц
Частота памяти: 3900 МГц
Объем памяти: 1024 Мб
Тип памяти: GDDR5
Шина: 256 бит
Габариты: 120x254x40 мм

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

CPU: Intel Core 2 Duo E8500, 3133 MHz (9,5 x 330)
MB: ASUS Maximus II Formula
ОЗУ: 2x2 Гб DDR2-1100 DDR2
HDD: 1 Тб, WDC WD1001FALS-00J7B0
БП: FSP Epsilon 800
ОС: Windows 7 Ultimate

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

3DMark;06: 14343
3DMark Vantage: 8888 (GPU Score - 10178)
Call of Juarez: 58 fps
S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти: 38 fps
Left 4 Dead: 58 fps
Температура в простое: 63 град
Температура нагрузки: 88 град

Технические возможности

Физически карта не сильно отличается от референсного варианта. Применена более тихая и эффективная система охлаждения, как заявляет сам производитель. Что касается питания, то на плате распаяны один 6-контактный и один 8-контактный разъемы. У некоторых конкурентов имеются модели с двумя 6-контактными коннекторами. Непосредственно к чипу прилегает медная пластина и четыре тепловые трубки, которые расходятся к большому радиатору. Двухслотовая система охлаждения имеет всего один вентилятор, установленный в центре конструкции. Лопасти бловера изогнуты таким образом, чтобы, не снижая воздушного потока, уменьшить шум рассекаемого воздуха. Воздушный поток частично выходит за пределы корпуса, а остальная часть обдувает всю плату, радиатор, смонтированный на элементах питания, и микросхемы памяти. Что касается последних, то они не наделены даже радиаторами, правда, и нагрев чипов невелик. В нашем случае используются модули GDDR5 с эффективной частотой 3900 МГц и суммарным объемом 1 Гб. Шина, связывающая память и процессор, имеет ширину 256 бит, так что бездействовать устройство не будет. На тыльной стороне платы микросхемы питания, как и под вентилятором, снабжены радиатором – видно, что производитель ожидает большую нагрузку. Пользователю предоставлены на выбор три интерфейса подключения монитора: D-Sub, HDMI, DVI. Соответственно по интерфейсу HDMI помимо изображения может передаваться 8-канальный звук. Интересно, что для пущей производительности можно объединить до четырех таких карт в графический массив. Что уж тогда говорить о производительности и энергопотреблении – одним блоком питания вряд ли удастся обойтись.

Методика тестирования

Все тесты по выявлению возможностей графического адаптера мы проводили в ОС Windows 7 Ultimate. После установки соответствующих драйверов и обновления программного обеспечения на первый тест вышли бенчмарки от известной финской компании Futuremark. Тесты проводились при стандартных настройках. Вторым, наиболее интересным элементом тестовой программы было игровое тестирование. Во всех тестовых играх выставлялись максимально возможные настройки графики (включая детализацию и сглаживание) с разрешением экрана 1280x1024 точек. Завершающим этапом шли замеры температуры графического чипа. Первый замер производился перед началом тестов, а второй непосредственно после окончания бенчмарка, прогнанного шесть раз подряд для стабилизации температуры. Плата устанавливалась в закрытый просторный корпус с хорошей вентиляцией, поэтому температурные показатели максимально приближены к реальным. **СИ**



Выводы

Данная плата продемонстрировала отличные результаты, достойные уходящего флагмана. Скорость смены кадров ни в одной игре не упала ниже 25 кадров. Что касается температуры, то чип оказался не очень горячим, а система охлаждения действительно отличается кротким нравом и не будет беспокоить шумом вентилятора. Говоря об этой карте, не стоит забывать, что восходящая звезда ATI Radeon HD 5870 дороже рассматриваемой карты на 40%, а значит, HIS HD 4890 iCooler x4 имеет все шансы на успех у геймеров, которые не гонятся за fps, но предпочитают играть с комфортом.

«Больше», чем флешка

Обзор плеера iPod shuffle

Компания Apple продолжает «шлифовать» свои стильные девайсы, предлагая нам очередные приятные бонусы. Усовершенствованное третье поколение миниатюрного iPod shuffle – не исключение.



ТЕКСТ
Ирина Кузнецова

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Корпус:
анодированный алюминий
Объем памяти:
4 Гб
Поддержка аудиоформатов:
AAC, Protected AAC, HE-AAC, MP3, MP3 VBR, Audible (форматы 2, 3, 4, Audible Enhanced Audio, AAX и AAX+), Apple Lossless, WAV, AIFF
Аудиоразъем:
3.5 мм
Дополнительно:
наушники с пультом ДУ, функция VoiceOver
Размеры:
45.2x17.5x7.8 мм
Вес:
10.7 г

Первый взгляд

Увидев впервые iPod shuffle, можно подумать, что это просто небольшая стильная флешка. Доля правды в этом определенно есть, но это не главное предназначение данного устройства – шедевра минимализма. Сам плеер удивительно легкий – менее 11 граммов, чего удалось добиться благодаря использованию анодированного алюминия, очень легкого и красивого материала. Слой оксида алюминия, полученный в результате анодирования, защищает алюминий от коррозии и не проводит электрический ток, а также легко поддается окрашиванию. В нашу тестовую лабораторию приехал серебристый экземпляр, но доступно еще четыре «металлических» цвета: зеленый, голубой, ярко-розовый и черный, который больше похож на темно-серый. На одной стороне плеера находится блестящее крепление-прищепка с до боли знакомым логотипом. На малой боковой грани присутствуют 3,5-миллиметровый аудиоразъем, миниатюрный светодиод и немногочисленные элементы управления: рычажок с позициями off, «воспроизвести по порядку» и «перемешать». Остальные органы управления вынесены на наушники в виде пульта ДУ. Такое решение, с одной стороны, отлично сказалось на внешнем виде и размере iPod shuffle, а с другой стороны, накладывает на нас определенное ограничение в виде «привязки» к наушникам с наличием пульта ДУ. Если захочется поставить те обычные «уши», к которым больше привык, то придется отказаться от возможностей узнать, какой играет трек, прибавить/убавить громкость, переключить композицию.

Зарядил, залил, пошел

В комплекте помимо плеера и наушников мы нашли небольшой кабель 3,5-мм jack->USB для зарядки и подключения к компьютеру – удачное решение для сохранения миниатюрности девайса. Память у iPod shuffle увеличилась до 4 Гб, что не может не радовать – помещается больше любимой музыки. Кроме того, плеер можно использовать как полноценную USB-флешку. Итак, ставим iTunes, синхронизируемся, заливаем в iPod музыки под завязку, прикрепляем девайс на одежду, включаем… profit! Однако с управлением с лету не разберешься – практически азбука Морзе. Поэтому мы обратились к сайту производителя за разъяснениями. На пульте управления находятся три кнопки: «увеличить громкость», «снизить громкость» и средняя, в зависимости от количества и интенсивности нажатия которой мы можем переключать треки и задействовать функцию VoiceOver: одно нажатие – воспроизведение/пауза, два – следующий трек, три – предыдущий трек, удержание – название трека и альбома, удержание + отпустить после сигнала + нажатие на нужном названии – переключение плей-листов. Разобравшись, можно радостно выдвигаться на прогулку, пробежку, велосипедный заезд… Управлять плеером не глядя в движении довольно удобно.

Говори со мной и пой

Функция VoiceOver для нашего стильного малыша без дисплея – как спасательный круг для утопающего. Трудно представить наиболее удачное решение. Есть, конечно, некоторая прелесть в «слепом» прослушивании рандомных треков, которых не слышал до этого, но иногда хочется узнать, что за композиция играет, кто исполнитель и из какого альбома. Названия треков и плей-листов на английском языке голос читает хорошо, без особых ошибок в ударениях и произношении, а над русскими ударениями надо бы поработать. Что касается звука в общем и целом, то здесь все на уровне: высокие частоты звучат чисто, басы хорошие, но плосковаты (не исключено, что дело в наушниках), сильных провалов по средним частотам нами не обнаружено. Скажем прямо, для среднестатистического меломана все практически идеально. **СИ**



\+ Миниатюрный и фантастически легкий
Отличный дизайн, пять цветовых решений
Хороший звук, удобно реализованное управление

– «Привязка» к наушникам с пультом ДУ
Цена не слишком демократична

Выводы

Миниатюрный iPod shuffle, на наш взгляд, очень удачное решение для активных людей, для которых музыка выступает в качестве сопровождения деятельности, фона. А также для тех, кто предпочитает не завешивать шею и не нагружать карманы тяжелыми многофункциональными мультимедийными монстрами, а ценит легкость, качество и стиль.

Плазменный телевизор Panasonic VIERA TX-PR50S10

Плазменный в двенадцатом поколении

Выбирая телевизор для редакции, мы задались простейшим вопросом – а какая диагональ лучше всего подойдет для нашей игровой комнаты? Принято считать, что плазма большой диагонали — удел киноманов. Но стоит раз подключить игровую консоль к Panasonic VIERA TX-PR50S10 , чтобы стало ясно: 50-дюймовая плазма, это самый настоящий геймерский формат.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Диагональ:
50" (127 см)
Разрешение:
1920x1080 пикселей
Время отклика:
0.001 мс
Контраст:
30000:1 статический, 2000000:1 динамический
Акустическая система:
2x 20 Вт, V-Audio ProSurround
Входы:
3x HDMI,
1x компонентный,
2x SCART, 1x VGA,
1x S-Video,
1x композитный,
1x аналоговый стерео
Выходы:
1x аналоговый стерео,
1x для наушников,
1x оптический
Интерфейсы:
SD
Масса:
32 кг
Габариты:
1218x769x105 мм

Конечно, выбирая большую плазму, необходимо помнить о том, что наилучшим образом картинка будет смотреться с достаточно большой дистанции. Тут однозначно работает принцип «большой телевизор в большую комнату». Если расстояние от Panasonic VIERA TX-PR50S10 до любимого дивана составляет не менее трех-четырех метров, большой размер диагонали будет обоснован. Ставить его прямо рядом со стулом в захламленной маленькой комнатке – кощунство. 50-дюймовый телевизор – идеальный вариант для гостиной: чтобы одни члены семьи смотрели на нем фильмы на DVD и Blu-ray, а другие – играли. Главное – не подраться. Ну а для большего эффекта от картинки видеоигр можно придвинуть кресло немного поближе. Сразу вспомнилась история о том, как на одном из аниме-фестивалей консоль PlayStation 2 с файтингом Soul Calibur 3 была подключена к... экрану кинотеатра. И поклонники игр сидели в зале с джойпадом в руках и управляли двухметровыми Таки и Мицуруги, чувствуя себя королями. Здесь – примерно те же впечатления. Также мы, как и в прошлый раз, решили отдать телевизор на тестирование в лабораторию журнала «DVD Expert», дальше слово – их инженеру.

Чтобы покупатели не забывали о том, что плазменная технология имеет богатую историю и до сих пор продолжает активно совершенствоваться, компания Panasonic всегда указывает, панели какого поколения установлены в каждом новом телевизоре. Модель VIERA TX-PR50S10 представляет собой двенадцатое поколение фирменных плазм и обладает всеми традиционными преимуществами технологии. Реальный контраст панели 12-го поколения, установленной в данном телевизоре, составляет 30000:1. Это позволяет получать глубокий черный цвет без потерь в яркости изображения, как это происходит на любых ЖК- и доброй половине LED-телевизоров, использующих технологию динамического контраста. Еще один несомненный плюс плазмы — отсутствие ограничений на угол обзора. С какой стороны на экран ни посмотри, всегда увидишь одинаково яркую, четкую и полноцветную картинку. К слову о цвете. Возможности цветопередачи являются еще одним достоинством плазмы — 5120 эквивалентных градаций цвета позволяют передать тончайшие оттенки и полутона без заливок и нарушений цвета. Ну и самое главное достоинство современных плазменных панелей греет душу тому, кто считает скорость отклика экрана одной из основных характеристик. 0.001 мс — показатель которым сегодня может похвастаться только плазма, в том числе и Panasonic VIERA TX-PR50S10 .

Для наилучшей работы нового телевизора в паре с игровыми консолями, в предустановленных настройках имеется специальный игровой режим. Контраст и цветопередача в нем подстраиваются таким образом, чтобы обеспечить максимальную четкость и разборчивость изображения в светлых, темных и контрастных сценах. Игровой потенциал телевизора можно раскрыть и посредством прямого подключения ПК, как по цифровому интерфейсу, посредством HDMI, так и классическим аналоговым VGA кабелем. Для большего удобства, один из трех HDMI- и VGA-вход расположены не на задней, а на боковой коннектной площадке.



При работе с видео различных форматов телевизор показал себя превосходно. Кино прекрасно смотрится с источников любого формата — DVD и Blu-ray отображаются одинаково эффектно и живо. Немаловажен тот факт, что Panasonic VIERA TX-PR50S10 прекрасно масштабирует видео разрешений 480p и 720p в формат матрицы. Не секрет, что игры на Wii идут как раз в 480p, равно как и большинство проектов для PlayStation 3. Именно поэтому правильный алгоритм масштабирования очень важен для геймеров. При использовании телевизора для видеоигр наивысшая четкость кадра получается при отключении экономичного режима работы и системы шумоподавления.

Звуковая система обеспечивает неплохой эффект присутствия, но большой экран требует большой дистанции при просмотре. Так что, как бы ни была хороша система V-Audio ProSurround, всю полноту звуковой картины можно ощутить лишь при использовании системы домашнего кинотеатра 5.1. Туда же рекомендуем подать звук от игровой консоли. **СИ**


НЕ ХВАТАЕТ ЧЕГО-ТО
ОСОБЕННОГО?
Играй просто!
GamePost
Special
Grand Theft Auto: San Andreas V2.0
1290 р.
Neverwinter Nights: Diamond Compilation Pack
1350 р.
Neverwinter Nights 2 Gold
1850 р.
*
Devil May Cry 4 Nero
3450 р.
У НАС ПОЛНО
ЭКСКЛЮЗИВА
* Эксклюзивные игры
* Коллекции фигурок из игр
* Коллекционные наборы
Реклама
Телефон:
(495) 780-8825
www.gamepost.ru
GAMEPOST
Все цены действительны на момент публикации рекламы

Территория «СИ»

С Новым годом! С новым счастьем!



Существует несколько способов связаться с редакцией журнала, поговорить с ее сотрудниками, высказаться и даже получить возможность поделиться своим мнением со всей многотысячной аудиторией «Страны Игр». Самый простой – послать электронное письмо на адрес strana@gameland.ru. Как вариант, отправить SMS на номер, указанный в рубрике «Обратная связь». Мы не гарантируем, что ответим мгновенно (хотя и такое бывает), но раз в две недели разбираем входящую почту, находим наиболее интересные вещи для публикации в журнале и по возможности отвечаем на вопросы читателей. Следующий вариант – зайти на форум родственного нам сайта gameland.ru (помните, что это самостоятельное издание с собственной редакцией, уникальными статьями, авторским коллективом и так далее) и найти там раздел «Страны Игр». Наконец, самый новый способ – воспользоваться ЖЖ-сообществом ru_gameland (полный адрес: http://community.livejournal.com/ru_gameland). Там можно напрямую пообщаться с другими читателями и просто энтузиастами игр. Все публикации отслеживаются редакцией «Страны Игр», наиболее интересные дискуссии затем публикуются в разделе «Блогосфера».

Редакция «Страны Игр» рекомендует

Эти игры могут не всем прийтись по вкусу, да и оценки от «СИ» у них могут оказаться не самыми высокими. Однако наши редакторы их за что-то очень любят. Думаем, что вы должны об этом знать.

The Saboteur



Платформа:
PC, PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
action-adventure
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
Pandemic

The Saboteur наглядно показывает, что тема Второй мировой не заезжена, а совсем наоборот – практически не раскрыта в играх. Париж Pandemic не историчен, но узнаваем, и туда хочется возвращаться снова и снова.

Call of Duty: Modern Warfare 2



Платформа:
PC, PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
shooter.first-person.modern
Зарубежный издатель:
Activision
Российский издатель/дистрибьютор:
«1С»/«Софт Клаб»
Разработчик:
Infinity Ward

Infinity Ward сумела сделать практически невозможное: выпустить сиквел, который не только не уступает очень качественной предыдущей части, но и превосходит ее по многим параметрам, выжимая все соки из престарелого движка.

Assassin's Creed II



Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
action-adventure.third-person.historic
Зарубежный издатель:
Ubisoft
Российский дистрибьютор:
Vellod
Разработчик:
Ubisoft Montreal

Assassin's Creed II превзошла первую часть во всем – от однообразия не осталось и следа. Без малого эталон action-adventure! А еще эта игра дарит прекрасную возможность прикоснуться к истории Италии XV века.

Bayonetta



Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
action.third-person
Зарубежный издатель:
Sega
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Platinum Games

Еще никто не воспевал в играх женскую сексуальность так, как Хидеки Камия. Невероятный, то и дело переворачивающийся вверх тормашками мир, замечательная боевая система и такая героиня – пальчики оближешь!

130 Блогосфера

В этой рубрике мы публикуем посты и комментарии к ним из ЖЖ-сообщества ru_gameland. Отличный способ попасть на страницы «СИ».

144 Комикс

Уникальная графическая новелла «Консольные войны», стартовавшая в первом январском номере за 2008 год.

Слово команды

Жизнь редакции как она есть

Константин Говорун



Подходит ко мне менеджер пре-пресса Илья Намясенко и спрашивает, когда же номер будет сдан. А я не знаю. На улице снег – красиво! Дома FIFA Manager 10 и вкусная еда – заманчиво! Артем Шорохов предлагает сделать рубрику о клевых японских шмотках, пригодных для модных геймеров, – есть над чем поразмыслить. Завтра в редакцию привезут новый телевизор… Какая еще сдача?

СТАТУС: Добрый **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Новый год

Артём «cg» Шорохов



Байонетта – из тех персонажей, кто либо нравится безоговорочно и сразу, либо вызывает недоумение. Я таких всегда уважал: ее обаяние не высчитывали на калькуляторе, не высасывали из пальца, не получали скрещиванием удачных типажей – Камия просто взял и создал женщину-мечту, наплевав на фокус-группы. И знаете что? Я ужасно счастлив, что наши с ним вкусы совпали, мне просто несказанно повезло!

СТАТУС: You wanna touch? **ИГРАЕТ В:** Bayonetta, WET, CoD: Modern Warfare 2

Наталья Одинцова



Вопрос, грызущий не одно геймерское сердце: сумела Bayonetta «убить» Devil May Cry 4 или нет? Вот и японские фэнхудожники повадились рисовать соответствующие иллюстрации, на которых черноволосая ведьма поверженного Данте туфлей пинает. А мне больше всего нравятся совсем другие картинки: как бравый охотник на демонов носит Байо на руках. Ведь в самом деле, уж эти-то герои договориться сумеют!

СТАТУС: Демонический редактор **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Bayonetta, Muramasa: The Demon Blade

Сергей «TD» Цилюрик



Последнее обновление Team Fortress 2 сделало игру за пиро совсем невыносимой. Когда был апдейт «снайпер против шпиона», огнеметчику было настоящее раздолье – а сейчас, когда повсюду летают критические гранаты и ускоренные суперракеты, выживать стало просто невозможно. Зато снайперы, самый гнусный класс TF2, радуются: стоят себе вдалеке да пожинают хедшоты. Халявщики!

СТАТУС: Невезучий пироман **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Team Fortress 2, FF Crystal Chronicles: The Crystal Bearers

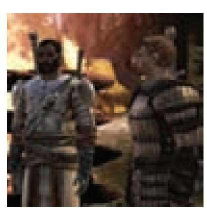
Денис «SpaceMan» Никишин



Ae – Анчартед 2 есть?
SM – Есть.
Ae – Давай в мультиплеер рубанём?
SM – Т6 и MW2. Какой нафиг Анчартед?
Ae – Ты что! В Анчартеде крутой мультиплеер!
SM – Я тебе, наверное, даже верю.
Но согласись:
Т6 и MW2. Какой нафиг Анчартед?

СТАТУС: Директор всех ниндзей **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Т6 и MW2 по сети

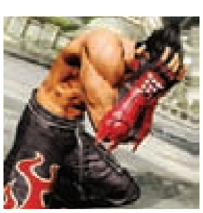
Алексей «Red Cat» Голубев



Не буду оригинальным – и обязательно упомяну стартовавший в середине декабря «Аватар». Который фильм: одноименная игра, хоть и оказалась занятной, до кино, увы, не дотягивает. Да, наверное, и не смогла бы. Кино, конечно, старомодное – содержанием. И совершенно фантастическое – исполнением. Что, собственно, я и хотел получить. Ах да, спецэффекты… Их почему-то заметить не удалось. Разве Кэмерон снимал не «документалку»?

СТАТУС: На'ви **ИГРАЕТ В:** Dragon Age: Origins

Александр Солярский



Бета Battlefield: Bad Company 2 вызывает смешанные чувства: с одной стороны, доработаны графика и анимация, война стала еще зрелищнее. С другой – баланс классов откровенно раздражает. Ну вот зачем, спрашивается, снайперу брикеты взрывчатки с радиодетонатором? Нет ничего смешнее, чем наблюдать за тем, как фигура в маскхалате срывается со своей позиции и сломя голову бежит подрывать вражеский танк…

СТАТУС: Тот самый снайпер **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Battlefield: Bad Company 2 (beta)

Евгений Закиров



Aion отнял все свободное время: зачетная неделя, сессия, работа, чтение книг – теперь это на втором плане. Играть комфортно, правда, не получается в силу ряда причин: то у «Инновы» сервер падает, то откат делают, а то и ошибка какая-нибудь вылезет. И все равно каждый вечер целительница Банч надевает кольчугу, берет в одну руку булаву, а в другую щит и идет бить турсинов. Банч! Банч! Бааанч!

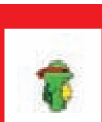
СТАТУС: Обозреватель **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Aion: The Tower of Eternity, The Saboteur

Блогосфера

Рупор игрового сообщества

Во Всемирной паутине по адресу community.livejournal.com/ru_gameland можно найти сообщество любителей компьютерных и видеоигр, где высказываются мнения и обсуждаются актуальные вопросы об игровой индустрии и производимых ей продуктах. Самые интересные высказывания из этого сообщества мы предоставляем вашему вниманию.

В продолжение поднятой в прошлый раз темы онлайновых сервисов в «Блогосфере» освещается Games for Windows Live и связанные с ней проблемы. Вторая тема нынешнего выпуска посвящена актуальности дорогостоящей акустики для восприятия современных игр. Напомним, что наше ЖЖ-комьюнити открыто для всех, и вы тоже можете выразить в нем свое мнение.



Онлайн-сервисы

manual_r

А вот как вы относитесь ко всяким сетевым сервисам, неважно, ПК или приставочным? Всяким то PSNам, Steam'ам, и прочими EA Download Manager'ам? Тут недавно писали о стиме, а вот у меня вот такой вот случай произошёл. Когда-то давно Microsoft ещё клятвенно божилась в том, что она будет поддерживать ПК играми, что, правда, сильно с делом расходилось, и чтобы оно не расходилось, заявили, что они сделают игрокам на PC свою чудо систему LIVE, от которой владельцы Xbox'ов просто слюнями истекали, а заодно и игр для него выпустят. После выхода я скачал чудо-Halo 2 с этим чудо-лайвом, за час игры порядочно впечатлился и больше к игре не возвращался. В течение года ничего заслуживающего внимания не выходило, пока осенью 2007 не вышел Gears of War – PC. Эта игра и стала первой игрой с поддержкой LIVE, что я купил. Однако играть я не стал – ещё до выхода в России скачал, а когда вышла – купил и положил на полку, типа когда-нибудь... Потом ещё год ничего не выходило, я и забыл про этот лайв, да и майкрософт похоже тоже.

Однако не забыли про него издатели. Если в первые два года про лайв можно было ничего и не слыхать, то в конце прошлого года стали выходить действительно суперхиты, которые пропустить сложно, а значит и пришлось бы столкнуться с лайвом. Правда, из нашей версии Фаллаута его вырезали, а что касалось ГТА 4, то я не такой фанат, чтобы бежать за ней в магазин (и до сих пор и не играл), так что я снова пролетел мимо него. Однако именно благодаря ГТА я и услышал краем уха, что проблемы с лайвом несколько круче чем «вылетает» и «глючит». Например, о том, что LIVE не запущен в России.

Осенью этого года вышло несколько интересных игр с поддержкой LIVE, и две из них я купил. Это Batman: Arkham Asulym и Resident Evil 5. Незадолго до этого я зарегистрировался-таки в этом лайве, вроде даже на США, но не заметил, что в браузере была указана Россия в качестве страны, поэтому плюнул на всё, бросил игры на полку, к GeoW'y, и продолжил ждать, пока этот лайв таки запустят у нас. Можно было, конечно, ещё раз зарегистрироваться, используя прокси, проверяя каждый шаг и т.д., но мне банально лень, и неохота иметь кучу логинов.

Так бы эти диски и пылились, но брат, ища, во что бы ему поиграть, нашёл на полке диск с Бэтмэном, поиграл, проникся и прошёл. После чего спросил меня, чё это я не играю в Бэтмэна? На что я ответил, что, типа, лайв у нас не запущен, сэйвы при нём сохраняться не будут, а я вообще-то хочу играть по-человечески, на что он ответил что типа ну и что, в автономном режиме играется и ничего, на что я ответил, что посмотрю, что можно сделать.

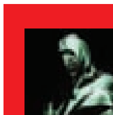
Ну и сегодня, значит, вспомнил логин с паролем, ввёл его и получил окошко с ошибкой 80154017. И предложением «исправить эту неполадку». Погуглил, оказалось, что это неправильный регион. А я то хотел страну как-нибудь сменить... Нажал на кнопку «исправить неполадку» – даже не смогла страница загрузиться (неполадки!), хотя что-то сомнительно, чтобы мне там помогли кроме как советом об эмиграции... В общем, наверное, нескоро поиграю...

А жаль, я, например, ещё в BioShock 2 хочу поиграть, он выходит в феврале... Зато 15 декабря открывает свои врата сервис Games on Demand, где можно будет купить аж несколько полноценных игр, а так же скачать настоящие ПК-эксклюзивы от Microsoft – карточную игру и головоломку про робота, и, вдобавок, специальные версии World of Goo и Osmos – первую я недавно за пять баксов купил в стиме, вторую мог купить за 2, но проворонил момент.

Что мы имеем. Мы имеем стим – да, там есть региональные ограничения, но такие, что можно очень долго их не замечать. Я с ними столкнулся только на Football Manager'е 09/10, но, к счастью, проблема разрешилась банальным походом в магазин. И вот я беспроблемно активировал и играю, хоть и страница игры в стиме мне недоступна.

Так же в стиме нет идиотизма с серийниками (делать их своими только для своей одной игры авторы пекашного лайва смогли всего-то через 2 с половиной года, до этого все серийники брались из общего пула и каждый подходил к любой другой игре, зачем ТАК делать – ума не приложу, ради борьбы с пиратством наверное; ещё идиотский лимит в 10 серийников на игру – они сгорают при переустановке, например, виндовса, вынужденная мера, типа), с читерами (при махинации с достижениями в стиме могут забанить, при жульничестве в мп – могут забанить, в лайве никто и не будет, вообще удивительно, но есть люди, которые ломают спец-программой достижения в лайве во всех играх лайв поддерживающих, а потом меряются своим геймскором с такими же, или же на вопрос «зачем взламывать достижения во всяком отстое?» отвечающим что-то типа «поэтому и взламываю, я что, в такое играть буду?», если бы я таких не видел, не поверил бы).

В итоге я пришёл к мысли, что, пока не запустят лайв у нас, я в игры его поддерживающие играть не буду. Выпустят Алана Вейка на 360 – играть не буду, выпустят на ПК, но не почешутся запустить лайв или убрать идиотские региональные ограничения – не буду, может владельцам 360 деваться и некуда, но у меня альтернатива есть, и я могу лайв обходить стороной. Это принципиальная позиция.



shinaar

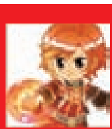
Потому что страна такая. Хочешь играть – играешь, мешают принципы и желание отстоять права потребителя – отстаиваешь и не играешь.

Здесь ведь что главное – игровой процесс, удовольствие, чтоб работало и не глючило. А всякие там сервисы и прочее для России и СНГ кривые и косячные, потому что слово сервис там не знакомо. Если б издателя на территории РФ заботило отсутствие проблем с аутентификацией пользователя, он бы задницу порвал на британский флаг, но вопрос бы решил. В крайнем случае, можно оповестить покупателя заранее, чтоб он как бы знал.

Это все значит, что нужно самостоятельно находить выход из проблемных ситуаций, или переезжать в другой регион – за вас это никто не сделает, а жаловаться можно бесконечно.

ВНИМАНИЕ!

Тексты блоггеров публикуются с сохранением авторской стилистики и орфографии. Кроме того, мнение комментаторов может не совпадать с официальной позицией редакции.



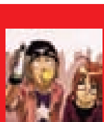
Музыка и звук в играх

darkwren

Есть мнение, что, по-хорошему, современные игры надо тестировать не только на хорошем телевизоре, но и на правильной акустике 5.1. А иначе, дескать, нельзя определить, насколько игра хороша.

Действительно, я вот вижу, что в некоторых играх для вывода звука и музыки вполне было бы достаточно обычных телевизионных колонок. В других и 3D-звук задействуется правильно, и музыка усиливает эффект погружения именно при наличии хорошей акустики. Но, как говорят другие, нет смысла вдаваться в такие тонкости, т.к. реально геймеры не будут тратить 50-100k на звук, и в первую очередь вложатся в игры и тот же телевизор.

А вы что думаете? Насколько для вас важен качественный звук в играх?

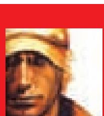


domeikame

Лично для меня никакой роли не играет звук в играх. Что есть он, что его нет. Конечно, если это ритм-гейм, то звук важен (хотя на DS тот же Оуэндан или РокБэнд реализованы классно). Хотя вполне с кайфом иногда поиграть в экшны, такие как MGS, или Black'оподобные игры, где присутствуют взрывы и стрельба.

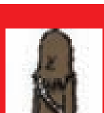
В целом звук есть – и воспринимается из телевизора – и вот же все что надо.

А те, кто оценивает игру по звуку и графике, – дураки.



derden

Очень и очень важен. Только меня постоянно жена избивает за вот этот очень важный звук, который оч. круто всё взрывает, бухает, стреляет и т.д. Поэтому звук за 50к-100к имеет смысл вкладываться только холостяку. Дети ещё больше усиливают проблему потребления звука 5.1 и выше. По-хорошему, надо иметь свой кабинет со звукоизоляцией.



ov_ov

Когда-то мы играли в Warcraft 2 без звука – не было аудиокарты... И были счастливы.

В хорошей игре должно быть все настолько хорошо, что если убрать что-то – ничего не должно измениться.

А звук важен, да.

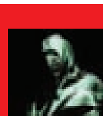


live13

Напишу про звук на PC. Тем более, что консоли тоже недалеко ушли.

Проблема со звуком на PC начинается с интегрированных звуковых карт. Только в последних версиях DirectX Microsoft сподобилась реализовать на дешевых картах поддержку более-менее широкого набора спецэффектов. До этого, например, в OpenAL от Creative на интегрированных картах поддерживалось только реверберация и позиционирование в пространстве. Причем можно использовать только один эффект реверберации. Заставить звучать одновременно с ним звуки с другой реверберацией нельзя. Количество каналов, т.е., по большому счету, количество аппаратно проигрываемых одновременно звуков тоже жестко ограничено. На интегрированных звуковых картах при сильной нагрузке на системы, когда производительности начинает не хватать, появляются задержки, дергание и пропадание звука. Эту проблему можно наблюдать в любых самых дорогих и качественных современных играх. Более того, некоторые самые дешевые карты могут играть звук слишком быстро или наоборот слишком медленно. С погрешностью порядка нескольких секунд на минуту. Хорошо хоть простой, разнесенный не несколько каналов звук, эти устройства воспроизводят сносно. И на том спасибо.

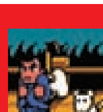
Мне вот интересно, у какой части играющей на PC аудитории СИ имеются дорогие дискретные или хотя бы упрощенные «геймерские» звуковые карты. Думаю, что далеко не у всех. Так стоит ли после этого тратиться на дорогие колонки? Не лучше ли купить сначала нормальную звуковую карту?



shinaar

Важен. В Uncharted доставил звук очень в свое время очень. Не думаю, что девелоперы ориентируются на топовые и 100к+ колонки. 5.1 акустика «для юзера» нынче дешевая. Можно купить хорошие уши с поддержкой surround, они тоже ok.

Если речь о PC, то на этой платформе вообще не нужно играть в игры, где необходим 3D звук – для того консоли. А на PC рулят MMO и мультиплеер-баталии, в которых гарнитуры более чем достаточно.



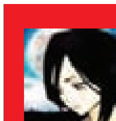
ataehone

Звук – важная штука. Поверьте человеку, делавшему в штаны от игры в Дум после покупки Sound Blaster 16 (ибо с писикрипером он нифига не страшный был).

Консольный звук меня мало волнует (ибо и на DS, и на PSP я играю в Сеннхайзерах, а единственная другая неПКшная моя игроконсоль – это фамиклон), а к ПК у меня прикручена 4.1 система от Creative, которая меня вполне устраивает который год (уже лет шесть как, да).

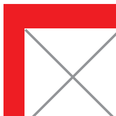
Потому что сарраунд важен для правильного погружения в атмосферу – хотя опять же, авторы игры должны были суметь сделать его приятным (или наоборот, художественно неприятным, спасибо AvP2) уху и слуху, чтобы он играл нужную роль.

Наличие или отсутствие хорошего звука может сделать (или убить) в остальном никакую игру – не раз и не два меня от бросания изначально отторгавшей игры останавливала хорошая музыка.



carry_gun

Играя в стратежки по мультиплееру на ПК, звук вообще предпочитаю выключать. Т.к. одни и те же эффекты надоедают до чертиков. Играя на ДСочке, звук, опять же, выключен – включаю только когда сюжетный ролик показывается. А так смысла не вижу – по понятным причинам. Во всяких же action-adventure играх на ПК и консолях звук всегда важен, особенно в консольных. Играешь в какой-нибудь Condemned 2 или Uncharted – пусть и не самый качественный, но все же пятиканальный, «разнесенный» звук погружает в атмосферу лучше.



true_3pac

Звук должен быть просто «неплохой» – обычного музыкального центра хватит, чтоб «валило».

Из всех игр на моей памяти звук добавлял впечатлений только в Enter the Matrix (там пули свистели 5.1 как в кино) и в DOOM 3. Для остальных резидентов, девилмейкраёв и гирзофваров более чем достаточно обычного стерео: центра за триста долларов и бело-красного кабеля.

Но людей, которые вваливают все деньги в ящик и потом смотрят его через встроенные колонки (а таких людей большинство) – я не понимаю. Как правило, те же люди подключают PS3 (купленную, потому что черненькая, дорогая и с телеком смотрится ок) через желтый гнилокомпозит и смотрят на ней «все фильмы Пьера Ришара на одном ДВД».

В НЕКОТОРЫХ ИГРАХ ДЛЯ ВЫВОДА ЗВУКА И МУЗЫКИ ВПОЛНЕ БЫЛО БЫ ДОСТАТОЧНО ОБЫЧНЫХ ТЕЛЕВИЗИОННЫХ КОЛОНОК.

БУДЬ ХИТРЫМ!

Хватит переплачивать в киосках! Сэкономь 1600 руб. на годовой подписке!

Суперкурнал «Страна Игр» включая два обалденных двуслойных DVD с 17 Гб модов, видео и софта!

Годовая подписка по цене 4400 руб.

183 руб. за 1 номер

что на 25% дешевле

чем рекомендуемая розничная цена (250 руб. за 1 номер)

И это еще не все!

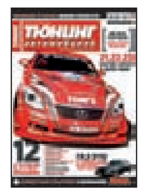
Получи в подарок один журнал другой тематики!

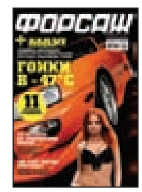
Оформив годовую подписку в редакции, ты можешь бесплатно получить один свежий номер любого журнала, издаваемого компанией «Гейм Лэнд»:

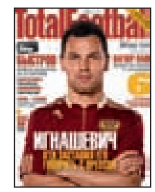
январский номер – подписавшись до 30 ноября,
февральский номер – подписавшись до 31 декабря,
мартовский номер – подписавшись до 31 января.

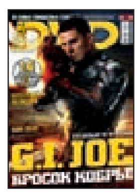
Впиши в купон название выбранного тобой журнала, чтобы заказать подарочный номер.


«PC Игры» + 2 DVD


«Тюнинг Автомобилей»

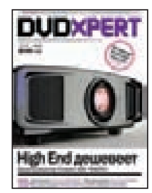

«Форсаж.ТА»

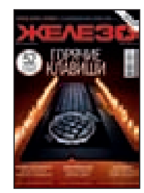

Total Football + DVD

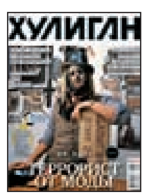

«Тотал DVD» + DVD


«Мобильные компьютеры»

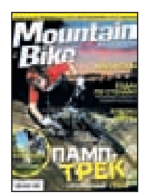

«Свой бизнес»


DVDXpert


«Железо» + DVD

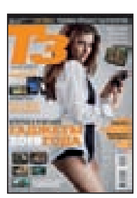

«Хулиган»


«Хакер» + DVD

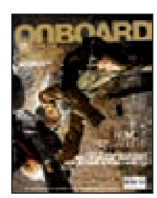

Mountain Bike


Digital Photo + DVD

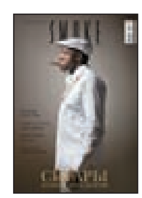

«Фотомастерская» + DVD


T3


«Вышиваю крестиком»


Onboard


Ski Pass


Smoke

Подписка на журнал «Страна игр» + 2DVD на 6 месяцев стоит 2400 руб. Подарочные журналы при этом не высылаются.

Супер-мега-спец предложение!

При оформлении годовой подписки на комплект журналов

«Страна игр» + 2DVD + «PC Игры» + 3DVD:

- один номер всего за 155 руб.!!! (на 35% дешевле, чем в розницу)
- плюс бесплатная подписка на любой журнал gameland на 1 месяц!

за 6 месяцев – 3150 руб. (18 номеров)
за 12 месяцев – 5580 руб. (36 номеров)





СТРАНА ИГР

ВЫГОДА ГАРАНТИЯ СЕРВИС

Это легко!

1. Разборчиво заполни подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта **http://shop.glc.ru**.
2. Оплати подписку через любой банк.
3. Вышли в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:
   – по электронной почте subscribe@glc.ru;
   – по факсу 8 (495) 780-88-24;
   – по адресу 119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

Внимание!

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции.

Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если ты производишь оплату в ноябре, то журнал будешь получать с января.

Единая цена по всей России, доставка за счет издателя.

Еще один удобный способ оплаты подписки на твое любимое издание – в любом из 72 000 платежных терминалах QIWI (КИВИ) по всей России.

Для жителей Москвы (в пределах МКАД) доставка может осуществляться бесплатно с курьером "из рук в руки" в течение трех рабочих дней с момента выхода номера на адрес офиса или на домашний адрес.

ЗВОНИ! ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **8(495)780-88-29** (ДЛЯ МОСКВИЧЕЙ) И **8(800)200-3-999** (ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ ДРУГИХ РЕГИОНОВ РОССИИ, АБОНЕНТОВ СЕТЕЙ МТС, БИЛАЙН И МЕГАФОН). ТВОИ ВОПРОСЫ, ЗАМЕЧАНИЯ И/ИЛИ ПРЕДЛОЖЕНИЯ ПО ПОДПИСКЕ НА ЖУРНАЛ ПРОСИМ ПРИСЫЛАТЬ НА АДРЕС **INFO@GLC.RU** ИЛИ ПРОЯСНЯТЬ НА САЙТЕ **WWW.GLC.RU** В РАЗДЕЛЕ «ПОДПИСКА».

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ ______________

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с ______________________ 200 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ______________________

____

подарочный журнал ______________________

____

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ______________________
область/край ______________________
город ______________________
улица ______________________
дом __________ корпус __________
квартира/офис ______________________
телефон (код) ______________________
e-mail ______________________
сумма оплаты ______________________

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015	ООО «Гейм Лэнд»	
ОАО «Нордеа Банк», г. Москва		
р/с № 40702810509000132297		
к/с № 30101810900000000990		
БИК 044583990	КПП 770401001	
Плательщик		
Адрес (с индексом)		
Назначение платежа		Сумма
Оплата журнала «________________»		
с 200 г.		
Ф.И.О.		
Подпись плательщика		

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015	ООО «Гейм Лэнд»	
ОАО «Нордеа Банк», г. Москва		
р/с № 40702810509000132297		
к/с № 30101810900000000990		
БИК 044583990	КПП 770401001	
Плательщик		
Адрес (с индексом)		
Назначение платежа		Сумма
Оплата журнала «________________»		
с 200 г.		
Ф.И.О.		
Подпись плательщика		

Кассир

Обратная связь

Vox populi vox Dei

Пишите письма: strana@gameland.ru
или Москва, 119021, ул.Тимура Фрунзе,
д.11, стр.44, ООО «Гейм Лэнд»,
«Страна Игр», «Обратная связь»



Хотите попасть на наши страницы?

Нет ничего проще – напишите письмо. Да такое, чтобы оно было интересно геймерам. А уж мы опубликуем, будьте уверены!





Дом геймерской терпимости

Пламенное здрасьте с кисточкой всей редакции «Лучшего о…»! Пишусь к вам сегодня не то с вопросом, не то с просьбой, не то просто мыслями поделиться – разберемся по ходу. А тема такая… Они там у себя в Японии специально, что ли, издеваются над нами, простыми смертными геймерами, а? То одно придумают, то другое отчебучат, а то вдруг и третье у них случится будто бы само собой. Бермудский треугольник, какой-то, честное слово. Озеро Лох-Несс. Акихабара в субботний полдень. Вот и на этот раз вычитал в Интернете о новой их забаве: мало нашим восточным соседям, видать, стало «простых» аркадных залов и «простых» мэйд-кафе, они решили это все совместить, да еще и приправить всевозможной своей японской ерундой. А именно я говорю о таком якобы нинтендовском начинании, как платная возможность поиграть в Wii совместно с наряженными девочками кукольной внешности. Помните, как в игре Yakuza раньше женское общество занятые клерки покупали, чтобы было с кем выпить, кому излить душу, сделать подарок и получить пару приятных эсэмэсок? Теперь вот ты, дорогой геймер, можешь снять себе геймпартнера на час, а потом продлить разок-другой, если не успеете вальнуть босса. Это реклама такая? Тогда я за такую рекламу. Это спецпрограмма, чтобы вытащить на улицу шибанутых хиккикомори? Может, и сработает. Просто очередной прикольный сервис для прикольных, но таких стеснительных японцев? Мне кажется, я им завидую.

Вот, вроде бы, на сегодня и все, «Страна». Уж сами рассудите, что это было за письмо – вопрос ли, просьба или крик души. Я сам не пойму. Просто захотелось поделиться мыслями, а ни одной симпатичной японки с ценником так и не попалось.

Иван Скрипичный
г. Воронеж

**Евгений Закиров ** *Есть что-то волнующее в идее «снять гейм-партнера на час», особенно если принять во внимание тот факт, что речь о девушках «кукольной внешности». Право, перспектива самая приятная! Давайте доработаем идею! Представьте, что некая богатая компания наняла шесть девушек (дадим им такие имена: Бася Баскакова, Рейхстаг Гиляря, Першеньждиште Першень Баёнетовна, Авось-да-небось Прибуда Забудовна, Цок Поскок Сок, Ахалай Бахалай), сняла помещение в центре Москвы, где открыла специальную игровую зону. Комнаты с диваном, журнальным столиком, телевизором на стене и консолью на тумбе. Вы оплачиваете годовой абонемент, договариваетесь о посещении, приходите, выбираете девушку (пусть это будет Гиляря) и запи-*

Занудный FAQ

Вопросы, которые нас утомляют.
Отвечаем в последний раз!
Присылайте свои вопросы на номер
8-926-878-24-59

Здравствуйте. Купили сыну новую PSP Go, накачали игр из Интернета, а они не работают. Подскажите, что не так?

Смотря что значит «накачали из Интернета». PSP Go – своего рода эксперимент Sony, карманная консоль, предназначенная исключительно для цифровой дистрибьюции. То есть игры для нее действительно нужно скачивать, используя специальный интернет-сервис PlayStation Network. Прочтите внимательно инструкцию, если придется – позвоните в службу техподдержки. Также разобраться, что за зверь такой, эта PSP Go, вам поможет наш видеоматериал на диске. И не забывайте, что легальные игры (как и фильмы, и книги), стоят денег. Так что если под «накачали из Интернета» вы подразумеваете пиратские образы, вынуждены огорчить: с вами борются. Причем борются именно при помощи PSP Go, на которой запуск нелегальных игр невозможен. Зарегистрируйтесь в PlayStation Network, «накачайте» демоверсий, выясните, что ребенку больше по душе, и… купите наконец ему игру.

«Страна Игр», привет! Никаких вопросов, одни сплошные поздравления! С Новым годом, «Страна»! С грядущим юбилеем! Долгих лет жизни любимому журналу и дорогой редакции! Cheer!

Cheer! Спасибо за поздравления, за теплые слова, за то, что были и остаетесь с нами. В наступившем году обещаем и впредь радовать вас изо всех сил! Следующий номер – юбилейный, трехсотый. Ни в коем случае не пропустите!

Что слышно про сериал Oddworld? Разрабатывается ли новая игра?

И да и нет. Напомним, что после выпуска пятой части пенталогии (Stranger's Wrath, 2005) разработчики ушли из игрового бизнеса и подались в мультипликацию. В настоящий момент они заняты фильмом Citizen Siege и двумя онлайн-играми для его поддержки, а к сериалу вернутся позже.

раетесь с ней, чтобы… проходить Final Fantasy XIII. Вот ведь нелепо! Или нет? По-моему, идея хорошая. А Гиляра пусть будет выглядеть так.



**Наталья Одинцова ** *Как-то я попросила нашу корреспондентку в Японии, Женю Давидюк, отвести меня в мэйд-кафе. Все-таки такая достопримечательность, столько о них легенд ходит. Был вариант пойти в хост-клуб: мол, то же самое, а обслуживающий персонал – парни. Но нет, я настаивала на мэйд-кафе: захотелось поглазеть на едва ли не главный фетиш японских отаку. А тут и подвернулось кафе Le Chat, которое находится как раз на Акихабаре. Заходим. Нас встречает миловидная японочка: на голове кошачьи ушки, к длинному фартуку сзади пристегнут хвостик. На стенах – стилизованные отпечатки кошачьих лапок. «Видишь, – поясняет Женя, – тут в каждом мэйд-кафе – своя тема. Завлекают так посетителей. Конкуренция очень большая, нужно как-то выделиться среди прочих». В меню: чай из пакетиков, крошечные по московским меркам тортики, безалкогольные коктейли из взбитых сливок и мороженого, а также особое блюдо – рис в омлетовой шубке. С этим рисом вышла отдельная история: притаранивает его наша мэйдо на подносике и, точно самурай катану, выхватывает пузырь с кетчупом, мило воркуя по-японски. «Она спрашивает, что на нем написать», – поясняет Женя. И действительно, мэйдо ловко выводит кетчупом иероглифы.*

В углу неподалеку от нас между тем сидит парочка: парень в обыкновенном костюме и девушка в лоли-платье (то бишь одетая не как малолетняя развратница, а как викторианская девушка, ибо вы сами знаете, что под «лолитами» подразумевают на Акихабаре, даже если никогда там не были). Сидят чинно, перед девушкой стоит высоченный коктейль. «Это у них свидание такое», – замечает Женя. «Да я поняла», – говорю. «Нет, ты ж подробностей не знаешь! Тут есть специальный сервис для стеснительных парней: свидание с понравившейся мэйдо. Они час будут по Акибе гулять, за ручки держаться, он ей купит что-нибудь вкусное вроде вот такого коктейля, пообщаются. А просто знакомую девушку пригласить им боязно!»

Так что, с одной стороны, все, конечно, здорово: мэйдо разнокалиберной миловидности, можно пообщаться, не боясь, что тебя отфутболят. А с другой стороны – ну прям тепличные условия какие-то. И еда только для виду. Нет, ну в самом деле, даже на дорогущей Гинзе в кафешках тортики и то больше! Но про них как-нибудь в другой раз.

Желаю знать!

Уважаемая «СИ», привет! Я страстный поклонник игр в жанре RPG, можно даже сказать, изучаю их, стараюсь как следует разобраться, как они устроены, чем привлекают, почему они именно такие. И в связи с этим у меня к вам просьба. Пожалуйста, назовите свои самые-самые любимые RPG, японские или западные – неважно, лишь бы они вам действительно всерьез нравились. И скажите, а почему именно они, чем вас зацепили, увлекли, влюбили в себя конкретно эти игры, почему вы их запомнили? Думаю, вам и самим будет интересно хоть на минуточку, на время этой незапланированной экскурсии по ностальгическим волнам памяти, вернуться к любимым играм. Быть может – сравнить свои впечатления с впечатлениями других членов редакции или даже поспорить? А если мне совсем повезет, вы напишете еще и о тех RPG, что чем-то вас оттолкнули, не пришлись по душе. Ведь расскажете? Расскажете, правда?

Максим Луговой
г. Калуга

**Илья Ченцов ** *Ох, как займешься анализом игр, так сразу нахлынет синдром «и эту дуру я любил». Лучше Алекса Кьеркьегора об этом, как мне кажется, еще никто не написал, так что отсылаю вас к его статье On Role-Playing Games (http://insomnia.ac/commentary/on_role-playing_games, на английском). Конспективно – те компьютерные и видеоигры, которые пытаются себя выдавать за ролевые, на самом деле являются либо тактическими, либо «нагруженными статистикой» экшнами. Тех, что хоть как-то могут приблизиться к настоящему ролевому отыгрышу, буквально единицы (Алекс, если вам интересно, упоминает среди таких «старательных» оригинальный Fallout и горячо любимый Мариной Петрашко Planescape: Torment). В Planescape, в частности, отодвинута на задний план боевая система (герой наш может сколько угодно раз воскреснуть и добить не желающих гибнуть врагов), зато для каждой важной проблемы, встающей перед Безымянным, существует великое множество вариантов ее решения. Более того, принимая эти решения, мы не просто определяем, какой бонус нам достанется, но и задаем характер героя, формируем его мотивацию. Кажется, только в Planescape есть диалоговые деревья, где одну и ту же фразу можно сказать как правду или как ложь. Собеседник, возможно, не заметит разницы, но вы (и герой) будете знать, что соврали. Вот это – ролевая игра. Прочее – тактика или рубилово с переодеваниями. Так что вопрос обернем: вы – какие RPG любите?*

**Наталья Одинцова ** *Любимых RPG у меня столько, что про каждую написать – журнала не хватит. Вот, например, Vagrant Story. Уж сколько лет прошло со дня релиза, а до сих пор иногда включаю и прохожу подземелье-другое. Очень уж нравится и сам мрачноватый полуразрушенный мир, и персонажи (ах, Эшли Райот и его стратегически разрезанные на заду бермуды! ах, Сидни с когтями!), и манера подачи сюжетных вставок (ожившие комиксы!) и боевая система – до сих пор помню, как радовалась, когда впервые выстроила комбу из девяти ударов (для непрерывной цепочки нужно успевать нажать на кнопку, пока не завершилась анимация предыдущего приема). Или, скажем, Valkyrie Profile – второстепенных персонажей, правда, вниманием обделили, но зато здесь есть валькирия Леннет и хитроумный Лезард! А подземелья какие! Смесь платформера и action/RPG – разве же можно такое не полюбить! А вот еще сериал Megami Tensei со всеми его ответвлениями – прокачка иногда достает так, что на стенку лезть хочется, но зато дают скрещивать демонов! Из недавних очень нравятся Star Ocean 4, Persona 4 и The World Ends With You. Сейчас очень надеюсь на Resonance of Fate и FF XIII Versus, присматриваюсь к FF XIV. Разочаровала за последнее время, наверное, только Infinite Undiscovery – оказалась слишком уж никакой. Вернее, тут какая хитрость – если бы она стала для меня хотя бы пятой RPG, то наверное, я бы была в восторге. А так – обычная добротная игра, предсказуемая, скучноватая.*

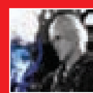
**Сергей Цилюрик ** *На западные RPG я не особо падок – лишь отмечу дилогию Deus Ex за любопытное внедрение RPG-элементов в шутерную игровую механику и по-настоящему выдающийся сюжет. А из JRPG (от которых я в последнее время отошел) могу выделить достаточно много отличных игр. Сериал Suikoden, например, из-за того, что действие всех его выпусков (кроме недавнего бастарда Tierkreis) происходит в одном мире; вторая часть может похвастаться отличным антагонистом, а третья, помимо того же, еще и замечательным многосторонним подходом к изложению сюжета. Дилогия Valkyrie Profile (ответвление на DS, хоть и любопытное, не так хорошо, как две номерные части) – уникальный сеттинг, необычный для JRPG трагизм, хороший сюжет, отличная боевая система и потрясающая графика. Игры Ясуми Мацуно (Final Fantasy Tactics, Final Fantasy XII и Vagrant Story) славятся близким к Средневековью сеттингом и достаточно глубокими историями, контрастирующими с обычной JRPG'шной анимешностью. Впрочем, Final Fantasy X и без Мацуно удалась: она не выделяется чем-то конкретным, просто в ней все сделано чуть ли не идеально.*

**Константин Говорун ** *Лучшие RPG в мире делала студия GameArts – это две части Lunar и две же Grandia. Секрет очень прост: идеальная игровая механика (Lunar, к слову, вообще первой или одной из первых отказалось от мерзких random encounter, а боевка Grandia II – до сих пор самая совершенная из возможных), яркие персонажи и грамотный сценарий. Игры кажутся цельным и завершенными, потому что в них нет ничего лишнего, – дополнительных квестов, каких-то сложных систем прокачки, рассчитанных на маньяков. Они выдержаны в одном ритме (нигде нет перебора сюжетных сценок или, наоборот, длинных подземелий). Прошел, восхитился, получил огромное удовольствие.*

Без комментариев!

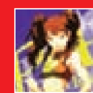
Убийство невиновных

Дискуссия продолжается на онлайновом форуме «СИ». Ждем вас на http://forum.gameland.ru



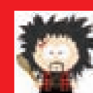
Ghetto Kid

Доброго всем времени суток. Собственно решил создать тему, потому что наблюдаю очень странную тенденцию. В играх теперь заставляют и подталкивают убивать безоружных и невиновных людей.
Это ни в коем случае не относится к бесконечному словоблудию про насилие в играх, оно само по себе несостоятельно, ибо жизнь сама по себе жестокая. Но я пишу о другом.
Вообще говоря, во всех играх совершаемые героем убийства имели вполне разумную мотивацию, помимо сюжетных особенностей подноготная процесса была элементарна как закон джунглей: убей или будешь убит. А с недавних пор появляются проекты, где вы должны убить того, кто на вас не просто не нападает, но и убить не может в принципе.
– одной из первых можно, наверное, привести ГТА 4, где завязка сюжета стоит на убийстве безоружного. Хотя сюжетом оно оправдано, да и последний все-таки несет потенциальную опасность, по этому это не совсем то;
– в демо God of War 3 Кратос должен убить простого смертного случайно оказавшегося на карнизе, чтобы пройти дальше, таким образом он «преодолевает препятствия»;
– CoD MW2. Сами все знаете, еще утверждали, что и в первом MW есть похожая сцена с арабами, но я про это достоверной информации не имею.
Сразу оговорюсь, есть всякие фриплейные игры имитирующие города , где можно убивать мирных граждан, но это совершенно другой момент, потому что вы в них делаете это по собственной воле, причем в каждой из них обязательно имеется некоторая форма наказания за это. Я же говорю о сюжетных и заскриптованных моментах, т.е. ситуации, когда не решаете «убивать или нет», а решаете «играть дальше или нет», потому что разрабы уже решили все за вас.
Скорее всего, будут ответы в духе «это игра, а не реальность», «там полигоны, а не люди» и т.д. Да, можно воспринимать игру как фильм, но это сравнение такое же, как в свое время и фильма с книгой. Если вас в игре интересует сюжет и графика, то зачем тогда вы играете, ведь все это можно посмотреть именно как фильм отдельными роликами?
Воспринимать игру как фильм – это как минимум лукавство, игра в отличие от фильма имеет обратную связь с пользователем. Т.е. мы непосредственно влияем на происходящее, даже если грядущие события предопределены скриптом, то все равно именно мы жмем на тригер. Игра – это виртуальная реальность, искусственный мир со своими заранее прописанными особенностями. Человек играет не для того чтобы посмотреть на пиксели, а чтобы побывать в шкуре того же самого спецназовца, супергероя, бога войны и т.д. В этом смысл игры, побывать в той виртуальной реальности, где многое зависит именно от наших действий, а графика влияет лишь на то, насколько это путешествие будет казаться правдоподобным.
Какое ваше мнение по этому вопросу?



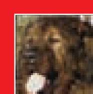
Rewrite

Играйте, парни, в Metal Gear на MSX. Вот там игру можно пройти, никого не убивая (кроме боссов). А вообще как-то редко встречал такое. Ну, бывают моменты, когда по запарке кого-то убиваешь (недавно в Battlefront Rogue Squadrone убил эвока нечаянно, было жалко), но там чаще нас отчитывают или вообще переигрывать заставляют. А вообще вышеперечисленные игры (искл. GoW3) – хрень и деградация игровой индустрии. «Играй-играй, а завтра ты, подражая, расстреляешь своих одноклассников». В такие игры меня не тянет совсем. У разработчиков должно быть чувство меры и человеческого достоинства. Последние тенденции и впрямь убеждают в обратном.



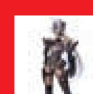
blg_ZicK

Кстати. Помню в «Фоллауте 2» под огонь попали дети-идиоты, которые там носятся. Случайно. Потом в карме у меня было это отмечено, что весьма позабавило, но перегружать перестрелку не стал. Бывает, не вижу в этом ни проблемы, ни драмы. Это все-таки игры.



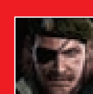
Terrance

А потом будет для нас спецверсия Mortal Kombat без крови и так далее. В Германии, например, очень строго с цензурой. Совсем не хочу того же и у нас. А вот мой ответ на вопрос темы: я за убийства в играх, в том числе и невинных людей. Ничего плохого в этом не вижу. Для нормального человека это не станет руководством к действию.



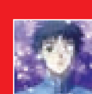
Alexandr 61 region

…Только потому, что нормальный человек к этой гадости и не притронется.



PEACE_WALKER

В одной Deus Ex миссии надо убить безоружного русского, но можно этого не делать. Можно с ним поговорить, узнать правду, и тогда его застрелит одна из агентов UNATCO, которая тоже русская. Когда после этого главный герой придет в штаб UNATCO, то директор сделает ему строгий выговор. В Deus Ex можно убивать мирных граждан и детей, а можно вообще никого не убивать.



Gameliver

Мои родители вообще против, чтобы я играл в игры, где есть неоправданная жестокость, к примеру POSTAL 1,2,3! Но если у меня будут дети, я им тоже не буду разрешать играть в такое до 12 лет!



Содержание PC-диска

Много разных полезных файлов на PC-диске

Видео на PC-диске

Все, что не попадает в стандартные разделы нашего DVD-диска, выкладывается здесь. Например, это ролики к рубрике «Банзай!» и трейлеры фильмов. Также на этом диске находится рубрика «Территория HD», где мы публикуем ролики в разрешении 720p.

Command & Conquer 4: Tiberian Twilight
На видеодиске вы можете найти наш бета-тест заключительной главы тиберумной саги, а на PC-диске мы выкладываем нарезку с игровым процессом.



BioShock 2
Пока мы готовим демотест по превью-версии долгожданного сиквела BioShock, предлагаем вашему вниманию геймплейное видео.



Ученик чародея
Трейлер нового фильма с участием Николаса Кейджа, в котором он играет нью-йоркского чародея, взявшего себе незадачливого ученика.

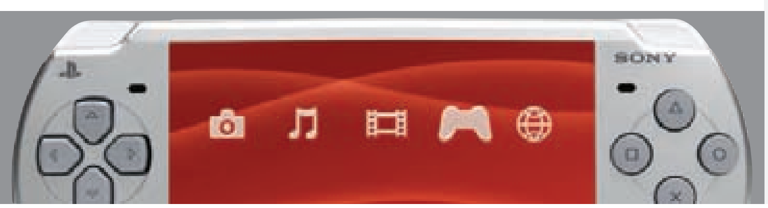


Банзай!
Опенинги сериалов, которым посвящена рубрика «Банзай» в этом номере. Akikan!, Asura Cryin', Saki, White Almum и многие другие.



PSP Zone

Прошивка: 6.20
Демоверсия: God Eater
Трейлеры: Army of Two: The 40th Day, Pinball Heroes, Dante's Infern



Слово редактора

Сразу, пожалуй, начну с главной новости. Мы полностью рекструктуризовали подачу видеоматериалов на PC-диске. Отныне все игровое видео, «Банзай!» и трейлеры фильмов вы найдете в одной рубрике под названием «Страна Игр Видео». Кроме того, что мы улучшили качество «Территории HD», так что теперь абсолютно все видео в рубрике вы можете посмотреть не только на компьютере, но и на PlayStation 3 и Xbox 360. А сейчас традиционный мини-дайджест по самому интересному. Disciples III – игра только появилась на прилавках, а первый патч уже вышел. HardQore – мод, почти превращающий Doom 3 в Shadow Complex. Command & Conquer 4 – видео из бета-версии игры. Это и многое другое ищите на PC-диске.

//Александр Устинов

Инструкция

1. Что делать с PC-диском?

Второй из двух наших дисков записан в обычном PC-формате. Здесь вы найдете необходимые для настоящего геймера файлы: демоверсии, патчи, моды, полезный софт. PC-диск оснащен собственной оболочкой, упрощающей доступ к материалам на диске. Посмотреть этот диск на консоли невозможно, необходим персональный компьютер. Исключение – рубрика «Территория HD».

2. Разделы

- **Территория HD** – ролики с геймплейной нарезкой из части обозреваемых на видеодиске игр, которые можно посмотреть не только на PC, но и на PlayStation 3 и Xbox 360.
- **Демоверсии** – пробуйте игру еще до ее выхода.
- **Патчи** – «заплатки», устраняющие ошибки уже вышедших игр.
- **Банзай!** – видеоприложение к журнальной рубрике.
- **Бонусы** – старые номера «Страны Игр», «Путеводителя» и Official PlayStation Magazine в формате PDF и прочие маленькие радости.
- **Драйверы** – программы для настройки «железа» вашего PC.
- **Галерея** – скриншоты, арт и обои из игр, фильмов и аниме.
- **PSP-Zone** – демоверсии, ролики, полезные программы, обои и многое другое для PSP.
- **Shareware** – бесплатные или условно-бесплатные игры.
- **Софт** – свежие версии разнообразных программ, а также постоянный джентльменский набор.
- **Widescreen** – трейлеры новейших фильмов.

3. FAQ

Q: Как посмотреть ролики в рубрике «Территория HD» на консолях PlayStation 3 и Xbox 360?

Xbox 360: Зайдите на вкладку «Мультимедиа», выберите пункт «Видео», источник – «Текущий диск», затем пройдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую вас папку и запустите лежащий в ней ролик (Внимание! Может понадобиться скачивание кодека из службы Xbox Live).
PlayStation 3: Зайдите во вкладку «Видео», выберите «диск с данными», затем пройдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую вас папку и запустите лежащий в ней ролик.

Q: Не читается диск! Что делать?

Оцените состояние диска: не заляпана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, пишите на адрес hh@gameland.ru, подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему. Мы поможем!

Полный список всех материалов на двух дисках «Страны Игр»

Видеодиск:

Пульс

Превью:
- Army of Two: The 40th Day
- Dante's Inferno
- Command & Conquer 4: Tiberian Twilight
- Gran Turismo 5

Обзоры:
- Need For Speed: Nitro
- Risen
- Saw
- Divinity II: Ego Draconis
- New Super Mario Bros. Wii

Трейлеры:
- Prince of Persia: The Forgotten Sands
- True Crime
- Spec Ops: The Line
- Medal of Honor
- Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction

Special:
- Wing Commander III: Heart of the Tiger (игрофильм)
- PSP Go (обзор)
- История сериала Command & Conquer
- Без винта

PC-DVD:

Демоверсии:
- Europa Universalis III: Heir to the Throne

Территория HD:
- Army of Two: The 40th Day
- Dante's Inferno
- Gran Turismo 5
- Command & Conquer 4: Tiberian Twilight
- BioShock 2

PSP-Zone:
- Прошивка 6.20
- God Eater (демоверсия)
- Army of Two: The 40th Day (трейлер)
- Pinball Heroes (трейлер)
- Dante's Inferno (трейлер)

Банзай!:
- Akikan!
- Asura Cryin'
- Maria+Holic
- Marie & Gali
- Natsu No Arashi!
- Pandora Hearts
- Saki
- Shangri-La
- Slap Up Party
- Sora wo Kakeru Shoujo
- Souten Kouro
- White Almum

Дополнения:
- Age of Empires III: The Asian Dynasties
- ArmA: Armed Assault
- ArmA II
- Battlefield 1942
- Call of Duty 4
- Company of Heroes
- Counter-Strike
- Counter-Strike: Source
- Crashday
- Crysis
- Day of Defeat: Source
- Doom 3
- Far Cry
- Far Cry 2
- GTA: San Andreas
- Half-Life 2
- Left 4 Dead
- Quake III Arena
- Red Orchestra: Ostfront 1941-45
- rFactor
- Team Fortress 2
- The Elder Scrolls III: Morrowind
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II: The Rise of the Witch-King
- The Sims 2
- The Sims 2: Nightlife
- The Sims 2: University
- Unreal Tournament 2004
- Warcraft III: The Frozen Throne
- Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade

Драйверы:
- ATI Catalyst 9.12 Windows 7/Vista
- ATI Catalyst 9.12 Windows XP 32-bit
- DirectX End-User Runtime (Август 2009)
- ForceWare 195.81 Win 7/Vista
- ForceWare 195.81 Windows XP

Патчи:
- Demigod. Битвы богов v1.2 RU
- Disciples III: Ренессанс v1.04 RU
- Divinity II. Кровь драконов v1.3.15 RU
- Dragon Age: Origins v1.02a Интернациональный
- Европа III. Византия v3.2 RU
- Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim v1.1.88 RU
- Черные бушлаты v1.0.0.2 RU
- Mount & Blade. Огнем и мечом v1.012.001 RU
- Warcraft III: Reign of Chaos v1.24c RU
- Warcraft III: The Frozen Throne v1.24c RU

Софт:
- Ad-Aware Free Anniversary Edition 8.1.2
- AVG Internet Security 9.0.716a1803
- Trend Micro Internet Security Pro 17.50.1366.0000
- CoffeeCup GIF Animator 7.6
- Image Resize Guide Lite 1.0.1
- My Screen Recorder Pro 2.67
- Nature Illusion Studio 3.20
- Avant Browser 11.7 Build 43
- Google Chrome 4.0.266.0 beta
- Hamachi 2.0.1.66
- LimeWire Basic 5.4.6
- CheMax for Console 1.5
- Font Manager Pro 1.0
- Joke v1.3.2.1
- SUMo 2.7.0.81
- VideoCacheView 1.52
- Cool Flash Player 2.18
- DVD X Player Pro 5.3.4.0
- FreeRIP MP3 3.3
- Stereoscopic Player 1.5.3
- DocumentsRescue Pro 5.1
- FreeUndelete 2.0.32209
- Final Uninstaller 2.5.5
- PassMark BurnInTest Pro 6.0 Build 1017
- RegVac Registry Cleaner 5.02.00

Софт-стандарт:
- WinRAR 3.91 RU
- Mozilla Firefox 3.5.5
- Virtual CD 10.0.0.3
- Adobe Acrobat Reader 9.2 Rus
- K-Lite Mega Codec Pack 5.5.1
- Win2000 FAQ 6.0.0
- WinXP FAQ 3.0.5
- Fraps 3.0.3
- HyperSnap-DX 6.70.01
- Miranda IM 0.8.11
- QIP Build 8095
- ATV Flash Player 1.3
- DivX Player 6.4.1 Beta
- Media Player Classic 6.4.9.1 Build 104
- MVAFlasher 2.1.3
- QuickTime QuickTime 7.6.5
- VLC Media Player (VideoLAN) 1.0.3

Widescreen:
- Битва титанов (Clash of the Смерть на похоронах (Death at a Funeral)
- Kick-Ass
- Безумцы (The Crazies)
- Ученик чародея (The Sorcerer's Apprentice)
- Человек-волк (The Wolf Man)

Shareware/Freeware:
- Avenue Flo
- Mystery P.I. - Lost in Los Angeles
- The Treasures of Montezuma 2
- Westward IV: All Aboard

Игры на PC-диске

На этой странице мы рассказываем про прекрасные демоверсии и замечательные модификации, которые вы сможете найти на PC-диске этого номера «Страны Игр».

Europa Universalis III: Heir to the Throne

Демоверсия третьего дополнения к глобальной стратегии Europa Universalis 3. Доступна эпоха Великих географических открытий (1492–1550), где восемь основных европейских держав борются за мировое господство. Нам предлагают развязать войну между Чехией и Австрией, покорить Европу вместе с Францией, расширить торговые связи Венеции или объединить британские острова. За отведенный срок можно серьезно переписать историю, объединяясь в союзы, сражаясь и захватывая территории, меняя религию и организовывая великие революции.



ArmA: Armed Assault

Несмотря на то, что поклонники ArmA: Armed Assault уже переключили внимание на ArmA II, игра все еще пользуется популярностью. На нынешем диске нашлось место для мода под названием ADF mod 1.02. Создатели данной модификации решили добавить в игру современную австралийскую армию. Помимо пехоты и стрелкового вооружения ADF mod 1.02 содержит набор бронетехники и авиации с зеленого континента. Данного набора вполне хватит, чтобы создавать полноценные миссии и кампании с участием австралийцев.



Doom 3

Несколько лет назад появилась модификация HardQore для Quake 4, которая превращала шутер от первого лица в платформенную аркаду. Совсем недавно увидело свет продолжение этого замечательного мода, на сей раз для Doom 3. Идеология HardQore за прошедшее время не претерпела особых изменений: Atomic Armadillo Entertainment создала плаформенную аркаду, где от Doom 3 остался лишь движок и персонажи. Все уровни сделаны заново, играть стало не страшно, а очень весело, появился динамизм, которого Doom 3 явно не хватало.



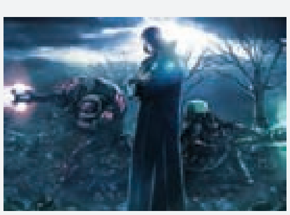
Half-Life 2

Несколько месяцев назад мы выкладывали модификацию Dear Esther, которая обладала весьма нестандартным игровым процессом. На нынешнем диске предлагаем Korsakovia, новый мод от того же автора. Как и Dear Esther, данная работа создана для одиночного прохождения и также не отличается обыденностью. Играть в Korsakovia предстоит за пациента больницы, которого постоянно мучают кошмары. Кошмары стали его реальностью, с внешним миром беднягу соединяет лишь медсестра, которая периодически разговаривает с главным героем.

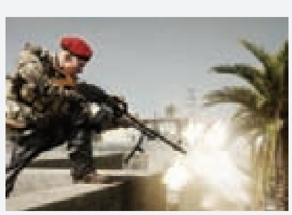


Галерея

Обои для рабочего стола



Скриншоты



Иллюстрации



Рубрика «Банзай!»



Содержание видеодиска

Видеодиску – место в DVD-плеере или в консоли

Видеообзоры

Лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть. А еще лучше – и прочесть, и увидеть сразу. Смотрите информативные и наглядные рассказы о главных играх номера.



New Super Mario Bros. Wii **(Wii)**

Вот и дождались владельцы консоли от Nintendo свою LittleBigPlanet, только с неугомонными жителями Грибного королевства. И их ожидание было не напрасно.



Need for Speed: Nitro **(Wii)**

Electronic Arts в этом году выбрала очень правильную политику и разделила сериал на выпуски, нацеленные на разные аудитории.

Видеопревью

Игра еще не вышла, а мы уже все о ней разведали. Экстракт наших обширных знаний содержится в разделе видеопревью.



Army of Two: The 40th Day **(PS3, Xbox 360)**

Пожалуй, самый ожидаемый в редакции кооперативный шутер наконец-то обзавелся демоверсией. Мы ее излазили вдоль и поперек и делимся впечатлениями.



Gran Turismo 5 **(PS3)**

В рамках уже ежегодной программы Gran Turismo Academy студия Polyphony Digital выпустила почти демоверсию GT5. Почему почти? Потому что здесь только одна машина и одна трасса.

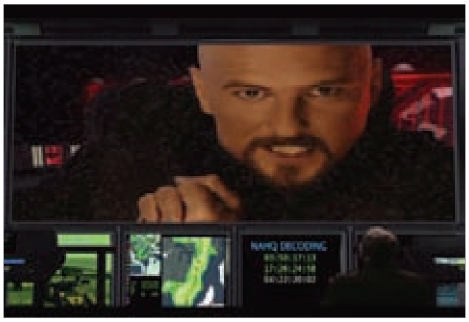
Видеоспецы

Самое необычное и ценное: редкие интервью, подробные презентации, специальные проекты, репортажи с заморских выставок... Все эти замечательные штуки делаются эксклюзивно для видеодиска «Страны Игр».



PSP Go

Очередная версия PSP – что это? Игровая консоль или все-таки модный гэджет? Мы тестируем PSP Go и развеиваем мифы.



История сериала Command & Conquer

В преддверии выхода четвертой части основного цикла легендарной C&C, мы решили посмотреть в прошлое и проследить, как сериал развивался все эти годы.

В продаже с 4 февраля

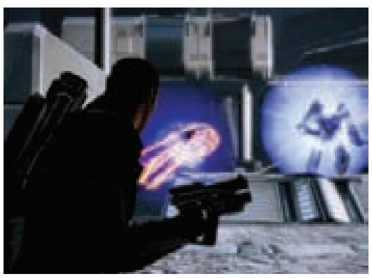
Анонс

В следующем номере...

РЕЦЕНЗИЯ

Mass Effect 2 (Xbox 360, PC)

Первую Mass Effect причисляли к RPG. Определить жанр продолжения сложнее: в нем акцент сделан на элементах шутера. Или нет? Мы во всем разберемся!



В РАЗРАБОТКЕ

Ghost Trick (DS)

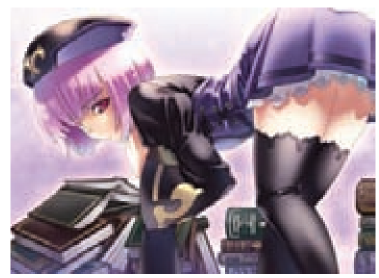
Герои не умирают! Иногда даже после смерти они остаются в мире живых и расследуют собственное убийство. Так считает создатель сериала о Фениксе Райте.



РЕЦЕНЗИЯ

Agarest: Generation of War (PS3)

Нежданно-негаданно в Европе издали тактическую чудо-RPG про магию, эльфиек и необходимость правильно выбирать спутницу жизни. Читайте в нашем обзоре!



В РАЗРАБОТКЕ

Inversion (PS3, Xbox 360)

Переосмысление идей Gears of War в антураже Half-Life 2 от авторов TimeShift под присмотром Namco Bandai? Глобализация...



В РАЗРАБОТКЕ

Quantum Theory (Xbox 360, PS3)

Еще одно переосмысление идей Gears of War, на этот раз – от авторов Ninja Gaiden под присмотром Koei.



ХИТ?!

Final Fantasy XIII (PS3, Xbox 360)

В преддверии англоязычного релиза изучаем японскую версию FF XIII. Так ли хороша эта «Фантазия», как нас убеждали?



РЕЦЕНЗИЯ

Might and Magic: Clash of Heroes (DS)

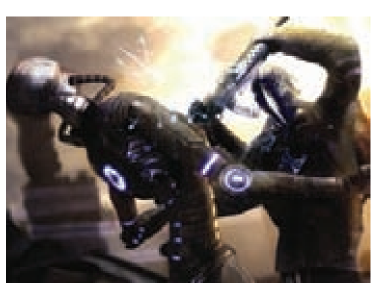
C-c-c-c-combobreaker! Тактическая puzzle RPG для Nintendo DS «по мотивам» знаменитой ролевой вселенной.



РЕЦЕНЗИЯ

Dark Void (PS3, Xbox 360, PC)

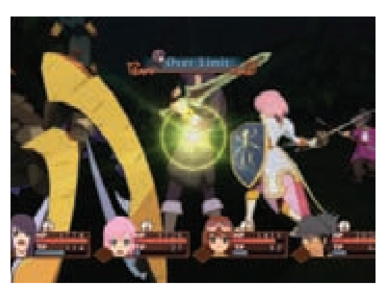
И последнее на этой странице «переосмысление идей Gears of War». Теперь уже от авторов Crimson Skies и под присмотром Capcom.



РЕЦЕНЗИЯ

История Tales of

Давно обещанный спец о едва ли не самом известном японском RPG-сериале (если не считать Final Fantasy) наконец-то увидит свет!

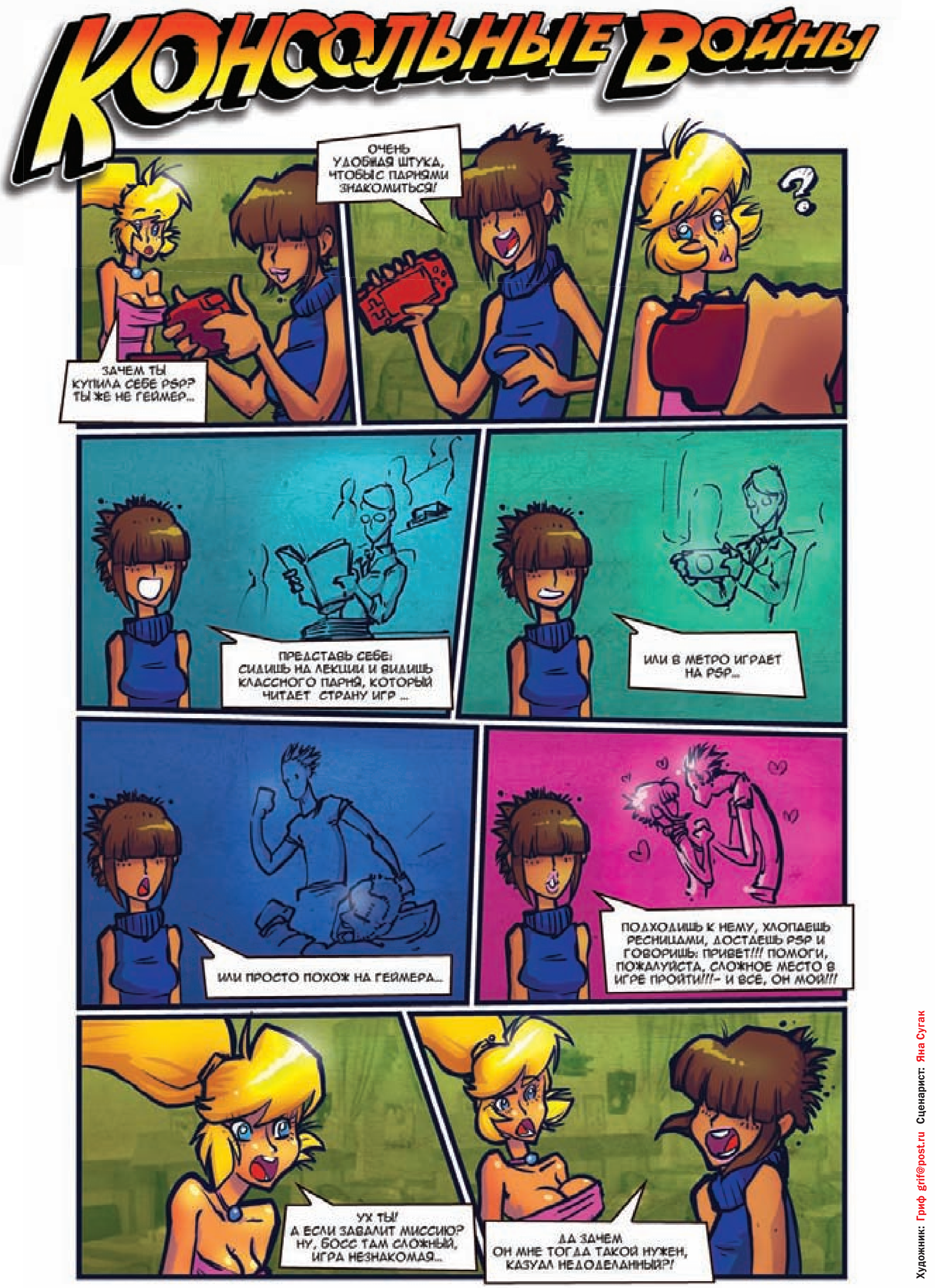


В следующем номере

«Страна Игр» – старейший игровой журнал в России. Нашу историю мы отсчитываем с января 1996 года. С тех пор в продажу поступило 299 номеров. В 300-м мы подведем итоги нашей деятельности, возьмем интервью у бывших и нынешних редакторов, расскажем о том, какие игры нравились нам все эти годы, как изменилась индустрия… Тем очень много – и мы постараемся не дублировать материалы из 200-го и 250-го номеров, чтобы вам и нам было интереснее. До встречи и с праздником!



Юбилей «СИ»



Предыдущие выпуски комикса вы можете найти на DVD-приложении.

Художник: Гриф grif@post.ru Сценарист: Яна Сугак



Games for Windows


COMMAND & CONQUER™ 4
TIBERIAN TWILIGHT
СТРАНА ИГР
EA


CAPCOM
СТРАНА
ИГР
RESIDENT EVIL
THE DARKSIDE CHRONICLES